teljes játék: Football Generation

PC GURU

szórakoztató informatikai magazin 2004. No. 07

1 CD + 1 DVD!

5 játékdemó 41 video
és Discovery film a DVD-n

LOS ANGELES **E3** GAMESHOW
Helszíni beszámoló
70 játékról 40 oldalon!

THIEF 3
A mestertolvaj visszatért

GTA
SAN ANDREAS
Minden, amit az új részről tudni lehet

BATTLEFIELD 2
Exkluzív képek és információk az E3 legjobbjáról

www.pcguru.hu

58. oldal

TRUE CRIME
teszt

49. oldal

SPLINTER CELL 3
előzetes

36. oldal

PRINCE OF PERSIA 2
interjú

ára: 1796 Ft

előfizetéssel csak: 1347 Ft

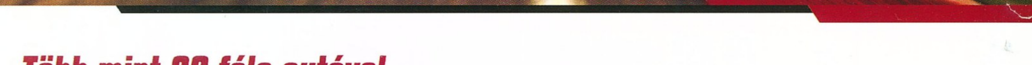
DVD tartalom: A Discovery Channel filmje: Vámpírok JÁTÉKDEMÓK: GTR Hitman Contracts Pokoli szomszédok 2 Rise of Nations: Thrones & Patriots Warlords Battlecry III ANIMÁCIÓK: Így készült az Advent Rising (DVD video) Így készült a LotR: Battle for Middle-Earth (DVD video) Call of Duty: United Offensive Cold War Dungeon Lords Dungeon Siege 2 EverQuest 2

TOCA RACE DRIVER 2™

ULTIMATE RACING SIMULATOR

AJÁNDÉK KORMÁNY A DOBOZBAN?? IGEN!*

Több mint 80 féle autóval...



...a világ 50 versenypályáján.

***Mi történik, ha a boltban megvásárolsz egy matricával ellátott TOCA Race Driver 2-t?**
1. Tiéd lesz a világ legdurvább pályaverseny-szimulátora.
2. Esélyed lesz megnyerni a 10 db Logitec Wingman Formula Force GP R2 kormány valamelyikét!

www.codemasters.com/tocaracedriver2

Codemasters®

GENIUS AT PLAY™

Keresd a nagyáruházakban és viszonteladóknál vagy a www.automex.hu weboldalon, ahol további szoftverek között is válogathatsz!

XBOX PC DVD

automex MULTIMÉDIA

Automex Multimédia Kft.
1072 Bp., Nagydiófa u. 19., Tel.: 461-5700, Fax: 461-5799 - www.automex.hu - info@automex.hu

© 2004 The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). All rights reserved. "Codemasters"® and the Codemasters logo are registered trademarks owned by Codemasters. "Race Driver"™ 2, "Ultimate Racing Simulator"™ and "GENIUS AT PLAY"™ are trademarks of Codemasters. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are being used by Codemasters under license. Unauthorised copying, adaptation, rental, lending, re-sale, arcade use, charging for use, broadcast, cable transmission, public performance, distribution or extraction of this product or any trademark or copyright work that forms part of thi,s product is prohibited. Microsoft, Xbox, Xbox Live and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or in other countries.

SZIASZTOK!

Az elmúlt hónap legfontosabb játékipari eseménye a Los Angelesben megrendezett E3 kiállítás volt, amin kicsiny csapatunkkal (Hancu, Stöki, Grath és Sasa) természetesen mi is részt vettünk, hogy a lehető legfrissebb információkkal és exkluzív interjúkkal mutassuk be nektek a PC-s játékpiac helyzetét. A show idén is fantasztikus volt, és mindannyiunkat meggyőzött arról, hogy a konzoluralom ellenére hatalmas szerep jut a PC-s platformnak is a játékipar palettáján. A kint szerzett tapasztalataink alapján készült hatalmas, 40 oldalas cikkben minden játékról és fejlesztői titokról lerántjuk a leplet.

Az E3-mal egy időben indult világhódító útjára a magyar fejlesztésű Panzers (aminek világelső tesztjét múlt havi számunkban olvashattátok), mely példátlan módon 93%-os értékelést és a hónap játéka megtisztelő címét kapta a legnagyobb német játékmagazinban, a PC Gamesben. Ezúton szeretnénk még egyszer gratulálni a Stormregion csapatának!

A magyar sikerek és a világ legnagyobb játékkiállítása mellett a hónap legnagyobb durranása a már régóta várt és méltán világhírű Thief sorozat legújabb részének megjelenése volt. A Warren Spector vezette ION Storm fantasztikus munkát végzett. A játék mind grafikájában, mind játékmenetében képes volt újat nyújtani, így nem véletlen, hogy ebben a hónapban a Deadly Shadows kapta a képzeletbeli hónap játéka címét.

Ne felejtsétek, hogy mire ezt a lapot a kezetekbe veszitek, már javában folyik a 2004-es foci EB, aminek tiszteletére fantasztikus, egy hetes játékshow-n vehettek részt az Árkád üzletházban június 11-20-ig, ahol a hét folyamán velünk is találkozhattok. A júniusi fociláz apropójából e havi teljes játékunk a Football Generation, amelyben a mérkőzések szünetében mindenki lejátszhatja saját Európa- vagy világbajnokságát. Mindenkinek jó szórakozást kívánunk!

A Guru legyen Veletek!
A PC Guru csapat

A KÖVETKEZŐ PC GURU JÚLIUS 9-ÉN JELENIK MEG!

05 AKTUÁLIS

05 Színfalak mögött 06 Teljes játék: Football Generation 08 DVD melléklet

10 BEMUTATÓK

10 Helyszíni beszámoló a 2004-es Los Angeles-i E3 kiállításról

52 ISMERTETŐK

52 Thief: Deadly Shadows 58 True Crime: The Streets of L.A. 62 Warlords Battlecry III 64 Manhunt 68 Harry Potter és az Azkabani fogoly 70 Michael Schumacher World Tour Kart 2004 71 Shrek 2 72 Söldner: Secret Wars 74 Rise of Nations: Thrones and Patriots 76 Codename: Panzers tippek

80 ROVATOK

80 HardWired Akták 82 NosztalGuru 84 Killing Spree 86 A világ legbefolyásosabb emberei 88 Gondolatébresztő 90 Mentőöv

94 HARDVER

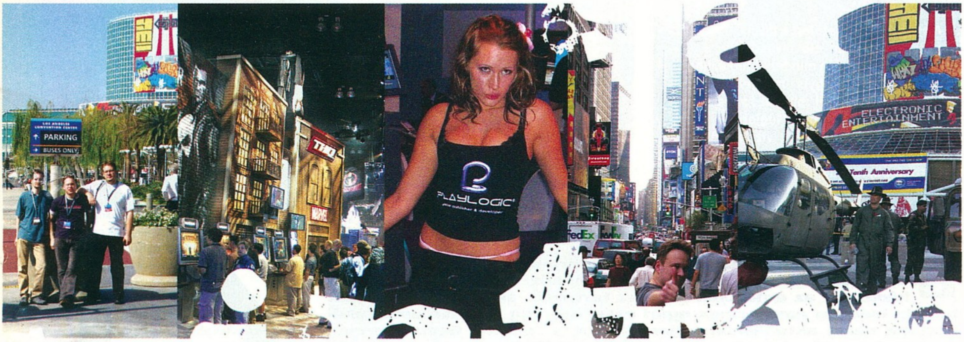
94 Hardver hirek 96 Hűtési akadémia 3 100 Prohardver! oldalak 104 Voicecom 106 Sony Hi-MD 108 A közeljövő mobil eszközei 110 Szoftver mentőöv 112 Új ATI videokártyák tesztje 116 A három dimenzió és az idő 120 Homok a gépezetben

122 KÜLVILÁG

122 Külvilág – Levelezés, könyv, zene, film, DVD

> Mit gondolsz az E3 játékshow-ról?

Az E3 már évek óta az esztendő egyik legnagyobb várakozással övezett eseménye. A Los Angeles-i kiállításon általában mindenre fény derül, és megtudhatjuk, hogy mire számíthatunk az elkövetkezendő egy-másfél esztendőben. E havi kérdésünk: Mit hozott számodra az E3? Mi volt a kiállítás legkellemesebb meglepetése és a legelkeseritőbb momentuma, játéka, esetleg tanulsága?



SASA

Az idei E3 egyértelműen pozitív csalódást okozott, megerősített abban, hogy van létjogosultsága a PC-s játékoknak. Ha összességében vizsgálom, a konzolok uralták a kiállítást, ám ha a platformokat külön nézzük, láthatjuk, hogy a PC-s piac a bemutatott játékok számát, és minőségét tekintve semmiben sem marad el konzolos vetélytársaival szemben. Meglepetések szempontjából is teljesen elégedett voltam, és bár a tavalyi Half-Life 2-höz hasonló őrületet egy játék sem váltott ki belőlem, kétszer is sorba álltam és megnéztem a Splinter Cell 3 bemutatóját

JULIUS

Bár eget rengető újdonságok nem voltak, és talán hiányzik a kiállítás kezdeti lendülete, mégsem csalódás a jubileumi E3, hiszen rengeteg olyan játékot állítottak ki, amik remek kikapcsolódást ígérnek az elkövetkező időkre. Várom a nagynevű folytatásokat – Half-Life 2, Sims 2, Splinter Cell 3, Persia 2, Settlers 5, Battlefield 2 – ám a Doom 3 és az új LucasArts játékok kevésbé hoznak már lázba, mint egy-két évvel ezelőtt. A játékok egyre csillogóbbak, de sajnos kevesebb az egyedi, jó ötletekkel, összeszedettséggel rendelkező gyöngyszem.

JOC

Az E3 legelkeseritőbb momentuma számomra az volt, hogy már megint nem voltam ott. Úgy tűnik, a legújabb kártyák a mai játékokat már megeszik reggelire, de hamarosan jön az utánpótlás, mint a Half-Life 2, amit magam is nagyon várok. Az E3-hoz nem sok köze van, de mostanság leginkább annak örültem, hogy hosszas vajúdás után megszületett a játéklapok történetének leghosszabb ideig készülő cikke… (Sony Hi-MD Tatcomtól.)

HANCU

Volt irigyelnivalónk a konzolosoktól (Halo 2, Final Fantasy 12, Burnout 3...), de ők is ugyanígy sóvárogva nézték a Battle for Middle-Earth, a Splinter Cell 3, vagy a Half-Life 2 bemutatóit. Bár kevés igazi nagy újdonságot mutattak be, én elnézelődtem volna a kiállításon még egy-két napig. Pozitívum volt az is, hogy öt nap alatt csak háromszor tévedtünk el Los Angelesben. Csalódást csak az elmaradt nagy bejelentések okoztak: reméltem, hogy megtudjuk, mi az új Blizzard- és Ensemble-játék. Na és a legrosszabb: harmadszor utaztam hiába tízezer km-t, és megint nem láttam a Duke Nukem Forevert!

CHRIS

Az idei E3 semmivel sem nyújtott kevesebbet, mint az előző években. Nagy meglepetésekről nem érkezett hír, mégis bőven akadt látnivaló. Hiányoltam a cseh játékokat, a Flashpoint és a Mafia folytatásait, és szomorúan konstatáltam, hogy a World of Warcraft európai megjelenésére még legalább fél évet kell várnunk. A show legnagyobb durranásai közt ott van a Half-Life 2, a Doom 3 és a Sims 2, melyekre már nem kell sokat várnunk. Ezen kívül tetszett a Brothers in Arms és a Splinter Cell 3, de ami a legfontosabb: a Battlefield 2!!!

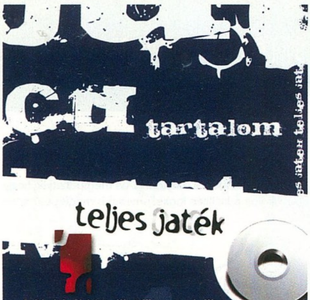
RICCO

Volt az E3-on új Diablo? Nem volt. Akkor meg minek mentem volna...?

FIGYELEM!

Változtattunk a már megszokott megjelenési rendszerünkön. Idén nem havonta, hanem négyhetente jelenünk meg, ennek köszönhetően 2004-ben nem 12-szer, hanem 13-szor juthatsz hozzá kedvenc lapodhoz – így nagyon fontos, hogy számold a heteket és figyeld az újságárust! Találkozunk minden negyedik pénteken!

A PC GURU KÖVETKEZŐ SZÁMA JÚLIUS 9-ÉN JELENIK MEG.



A Holdról jött, illetőleg a civilizációtól elzártan élő olvasóinktól eltekintve talán mindenki tudja, hogy június 11-én, vagyis megjelenésünk napján kezdődik el minden focirajongó számára az év egyik legjobban várt eseménye (mellesleg a vizsgaidőszak tönkretevője), a tizenegyedik foci Európa-bajnokság.

Játszd újra a foci EB-t!

Football Generation

fejlesztő trecision **kiadó** comgame **web** www.trecision.com

Bár a fent említett helyeken lapunk terjesztése még nem mondható tökéletesnek, a PC Guru olvasói közt túlnyomó többséget képeznek az erősebbik nemhez tartozók, akiknek 90%-át nem hagyja hidegen eme nemes nyári esemény. Így keresve sem találhattunk volna aktuálisabb teljes játékot a Football Generationnél, amiben ha csak virtuálisan is, de magunk bújhatunk a gyepszaggatók bőrébe, és átélhetjük, milyen lehet több tízezres tömeg előtt rúgni a bőrt.

Huszonkét férfi, folyik a pályán – a tét az érem!

A játék eredeti tervek szerint Zidane Football néven látta volna meg a napvilágot, de a készítők – legnagyobb örömünkre – végül az igencsak magas licencdíjat inkább a játék fejlesztésébe ölték. A program nem konkrétan a mostani EB-re koncentrál, de így legalább a világ valamennyi földrészéről megtalálhatjuk benne a negyven legjobb csapatot – ha ez a szám egy nullával több lenne, még talán a magyar tizenegy is befért volna... Azonban panaszra semmi ok, a játék lehetőséget ad klubmérkőzések lejátszására is, ahol legnagyobb meglepetésemre a harmincnégy együttes között már megtaláltam az országunkat képviselő tizenegyet – szóval most megmutathatjuk hazánk becses játékosainak, hogyan is kéne ezt a sportot űzni! Minden csapatot három fő tulajdonság jellemez: támadási, védekezési, és középpályás képességek – valamint találhatunk egy ezeket összefoglaló, választást segítő összesítő csikot is. Sajnos a program nem tartalmaz sem valódi játékosneveket, sem digitalizált karaktereket, mindenesetre nem nehéz kitalálni, kit kell elképzelnünk mondjuk a „Rolando" nevű játékos mögé.

Az alap, harminckét fős bajnokság mellett lehetőségünk van kedvünkre szabott ligát inditani, ahol nem csak a csapatok számát határozhatjuk meg, de a kiesési rendszert is, emellett beállíthatunk olyan apróságokat, hogy egy vagy két meccs döntsön a továbbjutásról, vagy legyen-e mindent eldöntő aranygól. A futball EB hangulatát felidézendő, érdemes a valóban induló európai csapatokat beválogatni az általunk rendezett ligákba, így lehetőség van tovább fokozni az EB-illúzióját. Emellett érdekes lehetőség, hogy egy játékos karrierjét is kézbe vehetjük: ebben az esetben mindig egy adott focistát irányítunk, vele futkoshatunk fel-alá a pályán, nem mindig azt irányítjuk, akinél épp a labda van.

Foci a pályán, megannyi látvány, a B-középen!

A megfelelő bajnokság kiválasztása, illetve beállítása után – ha játszani is akarunk, nem csak nézni a meccseket, tegyük a kis joystickot a kiválasztott csapat mellé –, széles skálán szabályozhatjuk az adott meccs

> Az alapos, profi játékos éppen a szél erejét és irányát próbálja felbecsülni.

> Az argentín pizsamafelső

Érdekes nevek a sztárcsapatban

körülményeit. Tizenhat, a valóságban is létező, szépen lemodellezett stadion közönsége előtt mutathatjuk meg, ki a menő a pályán, de ennél jelentősebb játékmenet szempontjából, hogy tűző napon, zuhogó esőben, vagy hóesés közepette, illetve az éjszaka hold- és lámpafényénél is pályára léphetünk. A nehézségi fokozatot az ilyen stílusú programmal először játszók is nyugodtan hagyhatják normálon, a könnyű fokozaton minden kihívást elvesztően fakezű, mindent beengedő kapusokkal, és kétballábas, tehetetlen csatárokkal találkozunk – gyanítom, ez a mód a legfiatalabb korosztály számára került a programba. A bírói érzékenység beállítása szubjektívebb kérdés: ha a kicsit brutálisabb, oda-odarugdosós stílust részesítjük előnyben, és nem akarjuk játékosainkat mindenféle színű lapokkal jutalmazni, nyugodtan vegyük lejjebb a fokozatot – bár ebben az esetben készüljünk fel, hogy esetleg az ellenfél is kihasználja a kevésbé szigorú bírót…

Ha mindennel végeztünk, indulhat is a meccs, ahol az első meglepetés az igencsak impozáns grafika lesz. Bár nincsenek felismerhető, bedigitalizált focisták, mint a FIFA sorozatban, a karakterek kidolgozottsága nagyon korrektnek mondható, és a pálya, a tereptárgyak részletességére sem lehet egy rossz szavunk sem – egyedül a közönség lett kicsit zavaróan ismétlődő és kétdimenziós. Az árnyékok megvalósítása látványos, az eső és a hó ábrázolása is szépre sikerült. Fokozza a hangulatot, hogy a lelátón mindig az adott csapat zászlajával buzdítja a játékosokat a közönség, sőt, néha meccs közben az ország himnuszának néhány traktusa is felcsendül a nézőtérről.

A kameranézetet csak a menüben tudjuk átállítani: a két közelebbi nézet sajnos gyakorlatilag használhatatlan, de a harmadik, távolabbról szemlélő ideális a helyzetek átlátására – ráadásul az összes játékos mozgását nyomon követhetjük a középen elhelyezkedő kis pályarajzon. A játékos mellett egyúttal az edző szerepét is eljátszhatjuk, ugyanis különböző taktikák alkalmazására is lehetőségünk nyílik: nem csak mi határozhatjuk meg a játékosok formációját (azaz hogy milyen eloszlásban legyenek a csatárok, védők, középpályások), de külön meghatározhatjuk a támadás és védekezés stílusát is. Zónázás, rövid passzokkal operálás, vagy gyors ellentámadás? A csapat által követendő taktika csak rajtunk múlik!

Reflektorfényben: Zinedine Zidane

Nem csoda, hogy a játék címadójának, és reklámemberének eredetileg Zidane-t szerették volna megnyerni a fejlesztők. A 32 éves francia focista tehetsége már tizennégy éves korában nyilvánvalóvá vált – ekkor igazolták le először egy amatőr kiscsapathoz. Innentől nem volt megállás: 16 évesen már a profikkal rúgta a bőrt, sőt, már 17 évesen pályára lépett az első osztályban, a Cannes csapatánál. A remek középpályást, miután megfordult a Bordeux csapatánál, végül a Juventus

csapata igazolta le. Így érkezett el ahhoz a klubhoz, ahol az UEFA-, sőt az Interkontinentális Kupát is megnyerte. Kétszer lett bajnok a torinóiakkal, és egyszer olasz Szuperkupa győztes. Ennek ellenére akkor figyelt rá fel a világ igazán, amikor a '98-as VB döntőn a brazilok elleni 3-0-s győzelemből két góllal vette ki a részét. Így lett világbajnok, aranylabdás, és az év játékosa 98-ban! A franciák a VB után megnyerték a 2000-es EB-t is, ezzel történelmet írva – és Zidane ismét az év játékosa lett!

Zizou alaposan rászolgált a 46 millió fontos vételárra, melyet a Real Madrid csapata fizetett ki érte, és ezzel minden idők legdrágább játékosává vált a 2000-es évben. Első madridi évében megszerezték a spanyol Szuperkupát, majd a következő évben nyertek az UEFA-kupa döntőjében, ráadásnak pedig az európai Szuperkupát és az Interkontinentális Kupát is elhódították! 2003-ban ismét spanyol bajnokok lettek, sőt, Zidane-t harmadszor is az év játékosává választották! Ezért követi majd az EB-n minden mozdulatát több millió szempár, és érdemes nekünk is figyelnünk, hiszen Zidane utoljára ölti magára a címeres mezt, és nyilatkozata szerint 1-2 év múlva végleg visszavonul.

Könnyed irányítás

A játék nagyon kézre álló és praktikus irányításrendszerrel rendelkezik – az egyetlen gond vele az, hogy nem csak hogy átállítani nem tudjuk, de még a gombkiosztásokat sem nézhetjük meg sem a menüben, sem a kézikönyvben. Így az alábbiakban az általam nem kevés idő alatt kikísérletezett kiosztást olvashatjátok:

←→↑↓	kijelölt játékos irányítása
A	kapura rúgás, egész pályás passz
S	gurított passz
D	ívelt passz, becsúszás
E	cselezés, trükközés
Q	rövid passz, önszöktetés

A lövések erősségét mi határozhatjuk meg valamennyi rúgástípus esetén, a gombok minél hosszabban történő lenyomásával. Ennek megfelelően tudunk passzolni a tőlünk közelebb vagy távolabb álló, azonos irányba elhelyezkedő csapattársainknak. Némi gyakorlást igényel annak elsajátítása, hogy pontosan tudjuk kezelni a játékosok közötti váltást: abban a pillanatban, hogy az egyik focistánkhoz közelebb kerül a labda, mint az aktuálisan irányított emberünkhöz képest van, a program átvált a másik játékosra. Az új embernél megeshet, hogy esetleg éppen ellenkező irányba fut, mint a korábban irányított emberünk, így megtörjük a mozgását, ha nem engedjük fel időben a korábban nyomott irányítógombot. Kapura lövéskor egyáltalán nem biztos, hogy a minél erősebb rúgás a nyerő, mert játékosaink nem nagyon tudják leszorítani a lövéseket, ezért a távolabbi rúgásoknál próbálkozzunk nagyobb vehemenciával, közelről inkább okosan helyezzük a labdát. A cselezés gomb multifunkcionális: gyakorlatilag minden trükkösebb, látványosabb mozdulatot ezzel az egy gombbal hajthatunk végre, ezáltal némiképp kiszámíthatatlannak tűnhet a játék – pedig csak a megfelelő helyzetben kell a megfelelő kurzorgombbal együtt lenyomni. Érdemes még tudni, hogy ha a rúgás gombot úgy nyomjuk meg, hogy nincs nálunk a labda, azt a program általában úgy értelmezi, hogy amikor hozzánk kerül a laszti, azonnali villámpasszt, vagy lövést akarunk végrehajtani – ami megfelelő használat esetén valóban igen látványos gólokat eredményezhet.

EB(éd)-szünetekre ideális

Egy szóval se mondom azt, hogy nem láttam még ennél jobban összerakott focis játékot – az viszont biztos, hogy a FIFA sorozattal ellentétben, a Football Generationnel könnyed játékmenetének és praktikus irányításának köszönhetően bárki elboldogulhat, arról nem is beszélve, hogy a játék igen alacsony gépigényének ellenére (PII-400, 128MB RAM) tényleg nagyon pofásan fest. A valódi focimeccsek közti órák, netán a félidők közötti percek elütésére pedig kinek ne lenne kedve kipróbálni, vajon ő mit produkálna a világ egyik legnagyobb futballtornáján? Irány a virtuális gyep!

Greg5

Köszönet Kiss Marcellnek!

UEFA Euro 2004 Portugal

Az idei, szám szerint tizenegyedik foci rendezési jogát hosszas küzdelem után, mint azt tudjuk, Portugália kapta, pedig egy ideig reális esélyünk volt rá, hogy az Osztrák-Magyar Monarchiát némiképp feleleveníve nekünk és Ausztriának ítélték azt. Érdekes, hogy a csoportbeosztásnál több nagy rivális is egymásnak sorsoltak: Hollandia és Csehország már összeakasztották bajszukat a selejtezők alatt, és a két skandináv csapat, Dánia és Svédország is egymásnak ugorhat, nem is beszélve az Ibériai-félsziget két rivális országáról, Spanyolországról és Portugáliáról – ismét csak izgalmas EB elé nézünk! Ráadásul a július 4-i döntő meccs után sem kell az unalomtól tartanotok, mert az ezt követő pénteken máris kezetekben tarthatjátok a PC Guru új számát…

DVD tartalom

Mint bizonyára már sokan tudják, túl vagyunk az idei év legrangosabb játékkiállításán, az Electronic Entertainment Expón. A látottak alapján kijelenthetjük, hogy ebben az évben sem fogunk szűkölködni játékokban; mind mennyiségileg, mind minőségileg meg lehetünk elégedve az idei felhozatallal. Mivel az ilyentájt érkező anyagok száma nagyjából tízszerese a szokásos menynyiségnek – és nem akartuk, hogy lemaradjatok valamiről – ebben a hónapban DVD mellékletünk legnagyobb területét a friss animációknak és képeknek szenteltük. Nagyjából egy gigabájtnyi vadonatúj videót, és több száz képet helyeztünk el korongunkon, melyeknek megtekintéséhez jó szórakozást kívánunk!

GTR demo

Az előző szám leadásakor még nem sejthettük, hogy az előzetes megírásakor tesztelt demó hamarosan mindenki számára elérhetővé válik – azt viszont tudtuk, kiknek készül a játék: azoknak a megszállott szimulátorrajongóknak, akik profi módon bánnak a kormánnyal. Cikkünkben többek közt beszámoltunk a játék ultrarealisztikus fizikájáról és minden eddigi konkurensét megszégyenítő hanghatásairól, melyeket minden, autózást kicsit is kedvelő olvasónknak látnia, hallania kell. Ezért most bátran ajánljuk figyelmetekbe a mellékletünkön található demót, melyet analóg irányítórendszer nélkül még csak meg se próbáljatok elindítani...

A demó telepítéséhez szükséges kód: GTR_Press_Demo

Analóg irányítókar javasolt

F 1-4	vezetési segítség
A	gáz
Z	fék
vessző	balra
pont	jobbra
Q	kuplung
SPACE	LCD mód
R	visszajátszás

Rise of Nations Thrones & Patriots demo

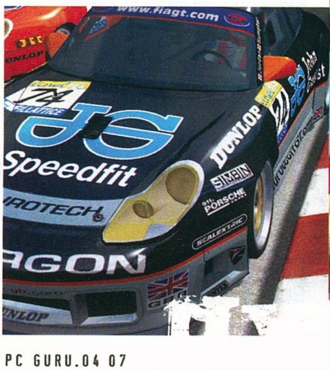
A tavalyi évben a Big Huge Games fejlesztői a „mindenhonnan egy keveset" módszert követve elkészítették minden idők egyik legjobb stratégiai játékát. Egy kevéske Civilization, csipetnyi Age sorozattal összegyúrva – s a siker máris garantált volt. Nem csoda hát, hogy pár hónapra rá megérkezett a játék kiegészítő lemeze is, melyben új csodákkal, népcsoportokkal és még több, a játékmenetet könnyítő funkcióval várják a stílus kedvelőit.

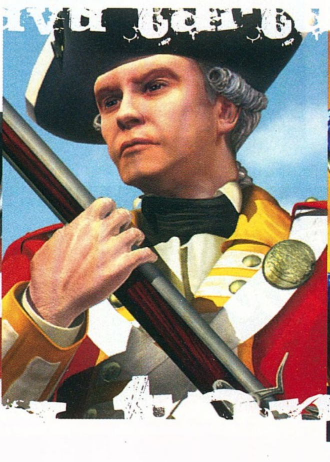
F 10	játékmenü
ALT + S / L	játék save/load
O	nagyítás be/ki
CTRL + 1 - 9	csoport létrehozása
1 - 9	csoport kivál.
pont	szabad munkás kivál.
vessző	katonai egységek kivál.
TAB	következő fejlesztés

Warlords Battlecry III demo

A fantasy stratégiákat kedvelők kezdhetik dörzsölni tenyereiket, ugyanis elkészült az Infinite Interactive régóta várt játéka. A sorozat harmadik részének készítése során a fejlesztők igyekeztek okulni az előző két rész mérsékelt sikereiből, s mindent elkövettek azért, hogy a lehető legtöbbet hozzák ki ebből a kategóriából. Habár a program grafikáját korántsem nevezhetjük korszerűnek, a számok magukért beszélnek: 16 különféle faj, 28 képzettség, több mint 130 különböző varázslat 13 osztályban, no meg persze hősök, rengetegféle egység- és épülettípus...

CTRL + 1 - 9	csoport létrehozása
1 - 9	csoport kivál.
A	támadás
P	járóútvonal készítése
SPACE	ugrás az ucsó üzenetre
H	gyógyító ital
M	mana ital
I	leltár





Shareware játékok

Amit feltétlen látnod kell: Pipeline

Pipeline című shareware játékunk igazi gyöngyszem a gyors ritmusú, igazi kihívást jelentő logikai játékokat kedvelő olvasóink számára. A játék célja, hogy minél rövidebb idő alatt a program által felkínált csődarabokból létrehozzuk a lehető leghosszabb csőhálózatot, melyen pár másodpercen belül megállíthatatlanul megindul a víz. Ha nagyon ügyesek vagy szerencsések vagyunk, s úgy pakoljuk a csöveket a pályára, hogy a víz útja során érinti a kijelölt extra területeket, külön jutalomban is részesülhetünk.

További shareware játékok: Arkanoid 4000 / El Airplane / Funny Chewers / Galaforce Worlds / Laser Squad Nemesis / Magic Block / PacMania 2

Animációk

Júniusi számunkban az E3-ról érkezett anyagoké a főszerep. Ennek eredményeképp több mint egy gigányi friss videót zsúfoltunk össze mellékletünkön, melyek közt biztosan találtok számotokra érdekes látnivalót. A jövő hónapban folytatjuk!

Atlantis Evolution / LotR: Battle for Middle-Earth / Call of Duty: United Offensive / Cold War / Creature Conflict / Dungeon Lords / Dungeon Siege 2 / Everquest 2 / FIFA 2005 / F.E.A.R. Teaser / Full Spectrum Warrior / Ghost Recon 2 / Ghost Recon 2 / Ground Control 2 / Half-Life 2 E3 2004 Trailer / Imperial Glory / Leasure Suit Larry: Magma Cum Laude / Medal of Honor: Pacific Assault / Men of Valor: Vietnam / Myst IV: Revelation / Nexus / Project Earth Trailer 1 / Psychotoxic / PT-Boats / Rollercoaster Tycoon 3 / Serious Sam 2 / Shellshock Nam'67 / Silent Hill 4 / Silent Hunter 3 / Star Wars: Battlefront / SW: Galaxies – Jump to Lightspeed exp. / Star Wars: Republic Commando / The Punic Wars / The Sims 2 / The Witcher / Thief: Deadly Shadows / Tribes Vengance / UFO: Aftershock / Warhammer Online / You are Empty

Battle for Middle-Earth

Állandó rovataink

A hónap legérdekesebb témája: Doom 3

Tisztában vagyunk vele, hogy milyen nehéz olyankor rávenni valakit a rovataink böngészésére, amikor telistele van mellékletünk jobbnál jobb videókkal és képekkel – de azért teszünk egy próbát, hiszen új rovatszerkesztő kollégánk, Keczán Máté rovatában mindent leplet leránt az id hamarosan megjelenő FPS-éről, a Doom 3-ról.

További rovatok a DVD-n:

Action! / Autószimulátorok / Battlefield 1942 / C++ / Call of Duty / Command & Conquer: Generals / Focivilág / GTA / Jedi Academy / Linux / Mafia / Magyarítások / Medal of Honor / Old Hardware / Photoshop / Repülőgép-szimulátorok / Star Wars / Szerepjátékok / Unreal Tournament / World of Warcraft

The Sims 2 Body workshop

Tudjuk, hogy a rengeteg Sims rajongó már tűkön ülve várja a The Sims 2 szeptemberi megérkezését – őszintén szólva már mi se nagyon tudjuk, hogyan fogjuk kibírni addig. Szerencsére az EA munkatársai is átérezhették hiányérzetünket, ugyanis még a megjelenés előtt kiadtak egy programot, amellyel előre megtervezhetjük, elkészíthetjük saját karaktereinket a játékhoz. A program lehetőséget nyújt, hogy kialakítsuk simjeink testfelépítését, ruházatát, bőr- és szemszínét, hajviseletüket stb., aminek eredményeképp létrehozhatjuk saját, egyedi karaktereinket. Ha pedig végeztünk a test főbb jellemvonásainak alakítgatásával, tovább fokozhatjuk a mókát az arc apró részleteinek finomításával. Virtuális családtervezőknek kötelező darab!

Call of Duty exkluzív magyarítás

A Call of Duty megjelenését követően az országunk legigényesebb magyarításait szállító Ice Box Studio egyszemélyes csapata azonnal belekezdett a játék fordításába. A magyarítás elkészítésekor a cél az volt, hogy igényes, minden részletében tökéletes honi változat készüljön. Zagash nem csupán a szövegek átírását, hanem a textúrák átrajzolását is felvállalta, melynek eredménye egyszerűen fergeteges lett! Olyan, mintha eredetileg is magyarul adták volna ki a programot...

Javítások

Nagy várakozások után végre megérkezett a Warcraft 3 legfrissebb javítócsomagja, mely immár 1.15-ös verziószámra tuningolja fel kedvenc stratégiai játékunkat. A patch hemzseg az új feature-öktől, hibajavításoktól, no meg persze a rengeteg erőegyensúlybeli változtatástól, tehát feltétlen érdemes telepíteni.

Call of Duty v1.4 / Conan v1.03 / Hitman Contracts v1.74 / Knights of the Temple Patch 1 / Railroad Tycoon 3 v1.04b / Splinter Cell: Pandora Tomorrow v1.2 EU / Starcraft és Brood War v1.11 / Unreal Tournament 2004 v3204 / Warcraft 3: Frozen Throne v1.15

Vámpírok

Discovery Channel ismeretterjesztő filmje

Vajon igazak-e a vámpírokról szóló legendák, vagy a misztikus mesék világába kell sorolnunk őket? Nyomozásunk során ellátogatunk Drakula gróf várába, továbbá szakértők segítségével betekinthetünk a hírhedt Báthori Erzsébet életébe is. A véres történelmi események és az eredeti helyszínek bemutatása mellett megismerhetjük a témát feldolgozó klasszikus horrorfilmeket is. Interjút láthatunk a leghíresebb filmbeli Drakulával, a magyar származású Lugosi Bélával, valamint megtudhatjuk, hogy a világon a legtöbb könyvet a vámpírtörténetekből adták el, és több mint 500 filmalkotás készült belőlük...

Legenda vagy valóság?

A Discovery Channel filmje: Vámpírok 1. rész / 2.

Játékdemók:
GTR / Hitman Contracts / Pokoli szomszédok 2 / Rise of Nations: Thrones & Patriots / Warlords Battlecry 3

Animációk:
Így készült a Shadow Ops: Red Mercury 1-2. (DVD video) / Így készült az Advent Rising (DVD video) / Így készült a LotR: Battle for Middle-Earth (2. rész, DVD video) / LotR: Battle for Middle-Earth / Call of Duty: United Offensive / Cold War / Creature Conflict / Dungeon Lords / Dungeon Siege 2 / Everquest 2 / FIFA 2005 / F.E.A.R. teaser / Full Spectrum Warrior / Ghost Recon 2 / Ground Control 2 / Half-Life 2 E3 2004 Trailer / Imperial Glory / Leasure Suit Larry: Magma Cum Laude / Medal of Honor: Pacific Assault / Men of Valor: Vietnam / Myst IV: Revelation / Nexus / Project Earth Trailer 1 / Psychotoxic / PT-Boats / Rollercoaster Tycoon 3 / Serious Sam 2 / Shellshock Nam '67 / Silent Hill 4 / Silent Hunter 3 / Star Wars: Battlefront / SW Galaxies Jump to Lightspeed / Star Wars: Republic Commando / The Punic Wars / The Sims 2 / The Witcher / Thief: Deadly Shadows / Tribes Vengance / UFO: Aftershock / Warhammer Online / You are Empty

Javítások:
Call of Duty v1.4 / Conan v1.03 / Hitman Contracts v1.74 / Knights of the Temple Patch 1 / Railroad Tycoon 3 v1.04b / Splinter Cell: Pandora Tomorrow v1.2 EU / Starcraft és Brood War v1.11 / Unreal Tournament 2004 v3204 / Warcraft 3: Frozen Throne v1.15

Mozielőzetesek:
Envy / King Arthur (magyar felirattal) / Napoleon Dynamite / Open Water / Shrek 2 (magyar felirattal) / The Incredibles / The Terminal / The Village (magyar felirattal)

Shareware játékok:
Arkanoid 4000 / El Airplane / Funny Chewers / Galaforce Worlds / Laser Squad Nemesis / Magic Block / PacMania 2 / Pipeline

Állandó rovataink:
Action! / Autószimulátorok / Battlefield 1942 / C++ / Call of Duty / Command & Conquer: Generals / Doom 3 / Focivilág / GTA / Jedi Academy / Linux / Mafia / Magyarítások / Medal of Honor / Old Hardware / Photoshop / Repülőgép-szimulátorok / Star Wars / Szerepjátékok / Unreal Tournament / World of Warcraft

Killing Spree modok:
Attack of the Clones (Jedi Academy) / MiniSpy (UT2004) / Unreal Demolition (UT2004)

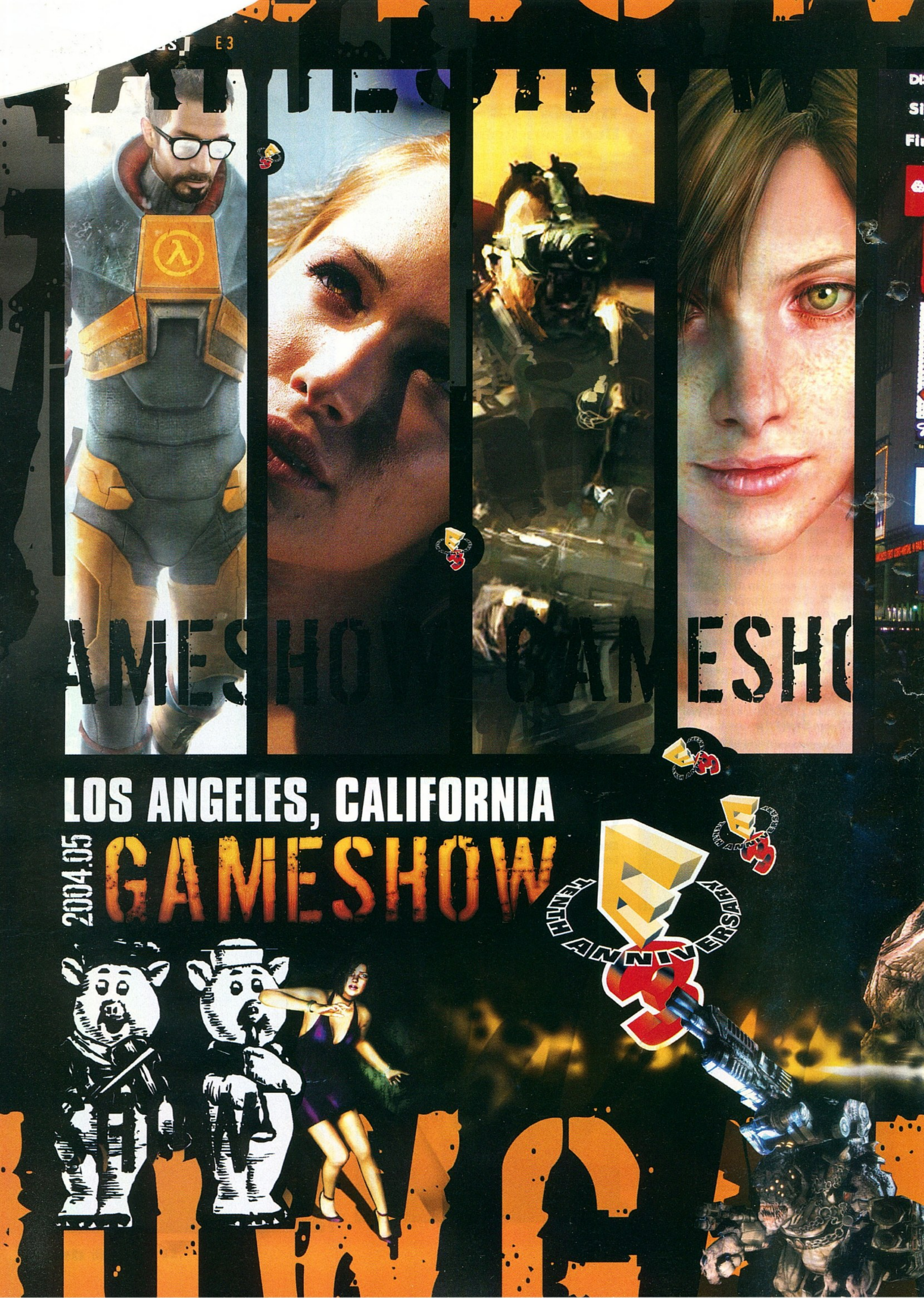
Háttérképek:
Breakdown / City of Heroes / Disgea: Hour of Darkness / Dragon Empires / James Bond 007: Everything or Nothing (2db) / Jet Li: Rise to Honor / kill.switch / Neo Contra/ Shrek 2 (2db) / True Crime (2db) / Warlords Battlecry 3

Extrák:
The Sims 2 Body Workshop / Afrika Korps vs Desert Rats pályaszerkesztő / Call of Duty exkluzív magyarítás / Cikkek a PC Guruban (adatbázis) / Programok, amiket ti küldtetek

Képek a kukkolóban:
Advent Rising / Armies of Exigo / Auto Assault / Battlefield 2 / Black and White 2 / BloodRayne 2 / Call of Cthulhu / Call of Duty – United Offensive / Catwoman / Children of the Nile / City of Heroes / Cold War / Dungeon Lords / Dungeon Siege 2 / Earth 2160 / Empire Earth 2 / ER / EverQuest II / Evil Genius / F.E.A.R / FIFA Soccer 2005 / Football Manager 2005 / Ground Control 2 / Half-Life 2 / IHRA 2005 / Imperial Glory / Knights of Honor / LineAge II / LOTR – Battle for Middle-Earth / LSL Magma Cum Laude / Medal of Honor Pacific Assault / Men of Valor / Midway / Myst 4 Revelation / Need for Speed Underground 2 / Nexus / NHL 2005 / Pacific Fighters / Paraworld / Pariah / Prince of Persia 2 / Rome Total War / Settlers 5 / ShellShock Nam '67 / Silent Hunter III / Soldiers / Spider-Man 2 / STALKER / SWAT 4 / Tabula Rasa / The Bard's Tale / The Movies / The Sims 2 / Tiger Woods PGA TOUR 2005 / Tom Clancy's Ghost Recon 2 / Torque / Transport Giant / Tribes Vengeance / Unreal Engine 3.0 / Vampire The Masquarade – Bloodlines / Warhammer 40000 Dawn of War / Warhammer Online / Wartime Command / Wildlife Park add-on / Worms Forts Under Siege / Zoo Tycoon 2

Kukkoló különkiadás! Közel száz, nagy felbontású fotó az E3 kiállításról, főszerepben a leglátványosabb standok, a legjobb játékok, és a legszebb hostess lányok!

Turkáló:
Adobe Acrobat Reader 6.0 Magyar / DivX 5.1.1 Bundle / Xvid codec / Mediaplayer 9 (XP) Magyar / VirtualDub v1.5.10 / Norton Antivirus frissítés (2004.05.20) / BitDefender 7.2 (ingyenes vírusirtó) / CDex 1.51 (CD-ből MP3 készítés) / Winamp 2.91 és 5.03 / CD MP3 Burner v2.15 / Ahead Nero v6.3.1.1.0 / DirectX 9.0b / Videokártya driverek (Ati Catalyst 4.5 XP és Nvidia Detonator 56.72 XP / Far Manager v1.70b5 / Total Commander v6.03a / Getright 5.1 Magyar / ICQ 2003b #3916 / ICQ 4.0 / Internet Download Manager v4.01 / Shockwave Flash Player 6 / ReGet Deluxe v4.0.208 / SpyBot v1.3 / HyperSnap DX v5.60 Magyar / SnagIt v7.0.3 / ACDSee v6.0.3 / IrfanView v3.91 Magyar / Fraps v1.9D / NVRefresh v2.1a / PowerStrip v3.49 Magyar / PowerToys XP / TuneUp Utilites 2004 / WinRar 3.30 Magyar / WinZip 9.0 / friss katalógusok az összes megjelent PC Guru CD-ről és DVD-ről a WhereIsIt Light program mellé


GAMESHOW
LOS ANGELES, CALIFORNIA
2004.05
GAMESHOW
TENTH ANNIVERSARY

LOS ANGELES, CALIFORNIA
2004.05 GAMESHOW

SASA, HANCU

AMERIKÁBÓL JÖTTÜNK

A jubileumi, tizedik E3 kiállítás minden eddigi csúcsot megdöntött: látogatók számában, kiállított játékok mennyiségében és minőségében egyaránt. A PC Guru csapata az alkalomhoz illően, rekord létszámú küldöttséggel képviseltette magát a Los Angeles-i show-n. Szükség is volt a nagy csapatra, hiszen volt olyan időpont, amikor egyszerre három, exkluzív, zárt ajtók mögött tartott bemutatóra voltunk hivatalosak! Irigylésre méltó probléma...

A minden idők legnagyobb játékshow-jának kikiáltott esemény legjobb játékairól olvashattok a következő 40 oldalon. Mindenhol ott voltunk, minden játékot kipróbáltunk, minden titkos, hét lakat mögött tartott prezentációra beszivárogtunk, hogy első kézből kapjatok információkat a közeli és távolabbi jövő játékairól.

Keressétek a játékbemutatóknál a "Video a DVD-n", illetve "PC Guru tipp" jelzéseket! Előbbi jelentése értelemszerű, utóbbit azoknak a játékoknak adtuk, amiket a saját kezűleg kipróbálva a 2004-2005-ös szezon legnagyobb sikervárományosainak tartunk.

Sasa, Grath, Stöki, Hancu

LAPOZZ..

ShellShock
Nam '67

Fejlesztő: Guerrilla
Kiadó: Eidos
Megjelenés: 2004. június

Az Eidos is beszáll a vietnami témájú FPS-ek gyártásába! A ShellShock PS2-n egész jó volt – viszont PC-n ugyanez már nem nagyon állta meg a helyét. A tájjal nem volt jelentős probléma - bár nem Far Cry, de azért egész jól sikerült a dzsungel megjelenítése, a magas fű és a látást zavaró más növények jól megadták az alaphangulatot a játéknak. Ebben sokat segített az a sárgás szűrő is, amellyel a buzgó fejlesztő szerint a reménytelenség érzetét akarják megteremteni. Talán még működött is volna, ám a játékmenet teljesen tönkretette ezt az érzést. Nyoma sem volt az előre beharangozott realisztikusságnak, a naturalisztikus ábrázolásnak – a ShellShock nem volt más, mint egyszerű lövöldözős játék. Hősünk akár tucatnyi találatot is kibírt, az ellenfelek eszetlen kamikazeként masíroztak bele a tűzvonalunkba, és taktikázásra abszolút nem volt szükség. Néha ugyan látványos volt, amikor egy szakasz amerikai katona összecsapott egy csapat vietkonggal, de nagy általánosságban nem sok izgalmat nyújtott a kiállított két pálya.

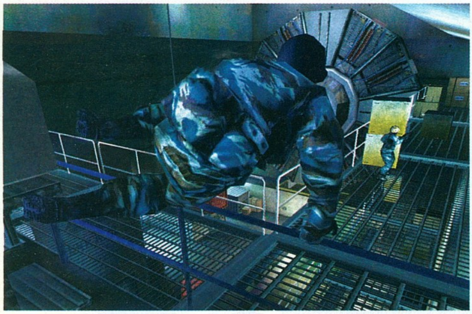
A ShellShock festmények annál jobban sikerültek ...

Shadow Ops
Red Mercury

video a DVD-n

Fejlesztő: Zombie Studios
Kiadó: Atari
Megjelenés: 2004. június

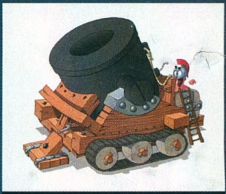
A Shadow Opsot a játékot bemutató Mark Long elmondása szerint a Sólyom végveszélyben című film inspirálta. Az egyik kipróbálható pálya – mely az első lesz a végleges játékban – ugyanúgy kezdődik, mint a mozi: ledobnak egy afrikai városban, a minket szállító helikoptert pedig ezután lelövik. A játékmenet is a filmben látottakhoz hasonlít: elképesztő akció, fedezéktől fedezékig rohanással, hatalmas fegyverekkel és egy szakasz elkeseredetten küzdő katonával. Két tucat küldetést kell teljesíteni a világ minden zűrzavaros pontján Csecsenföldtől Szírián át Kongóig – a történet a Red Mercury nevű ellopott atombomba visszaszerzése körül bonyolódik. Mindehhez tíz kooperatív küldetés is járul, melyeket kifejezetten két játékos számára fejlesztettek ki. A játék az Unreal motor legújabb verzióját használja, és – noha csak Xboxon próbálhattuk ki – nagyon jól nézett ki. A hangok azonban még ennél is jobbak voltak, az akciót szimfonikus zene festi alá, a fegyverhangok pedig teljesen autentikusak.

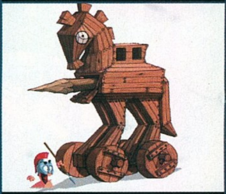

A fémpadlót elnézve ebből nem lesz meglepetés-szerű támadás

Worms
Forts Under Siege

Fejlesztő: Team 17
Kiadó: SEGA
Megjelenés: 2004. ősz

Az Acclaim stand látogatóinak őszinte rémületére Stökivel rögtönzött örömtáncot lejtettünk, amikor megtaláltuk az új Worms játszható verzióját. A Forts Under Siege a Worms 3D alapjaira épül (a kamerakezelést és kisebb-nagyobb programhibákat kijavították), és az ostrom motívumára koncentrál. Minden pályán egy védekező és egy támadó csapat csap össze. A védekezők felépíthetik saját erődjüket (fegyver helyett használva egy körükben a bástyák, tornyok, falak felhúzásának opcióját), míg a támadók változatos eszközökkel törnek annak megsemmisítésére. A rajzfilmes stílus megmaradt, fegyverek terén pedig a szokásos őrült arzenált várhatjuk. Az ötvenes évek sci-fi filmjeinek hatalmas lézerágyúitól, a trójai faszamáron és a majomszóró repülőgépen keresztül, a különféle katapultokig és faltörő kosokig mindent megtalálhatunk. A kedvencünknek a püspökvető bizonyult, ami egy teljes díszegyenruhába öltözött, és meglepően robbanékony egyházi méltóságot röpít a falak mögé. A készítők szerint késő ősszel már játszatunk is az Egri Csillagkukacokkal...


Morzsaágyú


Hol az a dublőr? Braaad!!

Biogiliszta Egyiptomból

Juiced

Fejlesztő: Juice Games **Kiadó: Acclaim** **Megjelenés: 2004. szeptember**

A Need for Speed Underground sikere – és hatmilliós eladásai – rengeteg céget ihletett meg. Ilyen az Acclaim is, akiknek Juiced nevű játéka kísértetiesen hasonlít az Electronic Arts remekére. Itt is vad járgányok várnak ránk, kismillió tuningfelszerelés, valamint rengeteg festési és matricázási lehetőség. A játékmódokat is sikeresen lemásolták, a szimpla futamokon kívül van gyorsulási és (igaz, itt hat résztvevővel) farolási futam is. A versenyek listáját egy naptárban nézhetjük át, és mindegyiknek van valamilyen előfeltétele – szükség van meghatározott autóra, vagy el kell érni bizonyos hírnévpontszámot. Ez mind remekül hangzik, viszont a kipróbált verzió nem volt túl meggyőző: a járművek irányítása egyelőre nem volt az igazi. Sokkal nehezebben lehet kordában tartani az autókat, mint az Undergroundban (ez sajnos nem azt jelenti, hogy élethűen viselkednek, mert egyes kicsúszásoknak semmi köze nem volt a valósághoz), úgyhogy rövid úton rettentően felidegesítettük magunkat a játékkal...

Star Wars: Knights of the Old Republic 2

The Sith Lords

Kiadó: Activision **Fejlesztő:** Obsidian **Megjelenés:** 2005. február

Hatalmas várakozással léptünk a KOTOR 2-t bemutató monitor – pontosabban, mivel csak Xboxon volt kint a játék: TV – elé. Örömünk csak fokozódott, mikor kiderült, hogy a mindkét résznél producerként dolgozó Mike Gallo fogja prezentálni a programot. Mike azonban nem volt a helyzet magaslatán, az ötödik összefüggéstelen mondat után közölte, hogy sajnos rendkívül másnapos, ezért nézzük el neki kritikán aluli prezentációját (ezen főleg a minket kísérő PR-hölgy, Suzie botránkozott meg). Ezek után mi próbáltunk egyszerű kérdéseket feltenni, ő pedig megpróbált ezekre érthetően válaszolni, egyben nem venni tudomást a háttérben harsányan rajta röhögő Chris Avellone-ról (ő a Black Isle egykori fejese, a Planescape Torment designere, jelenleg a KOTOR 2-t fejlesztő Obsidian második embere). Beszélgetés közben szemügyre vehettünk a játék három helyszínét (egy új, esős-ködös bolygót, a Dantooine-t és egy Sith erődöt), és keserűen kellett tapasztalnunk, hogy a játék rosszabbul néz ki, mint elődje! Elvileg ugyanazt a grafikus motort használja a Sith Lords is, mint az első rész, viszont a látott pályarészletek kevésbé kidolgozottak voltak, az agyondicsért időjárás-effektek mintha egy öt éves játékból származnának, és mindennek tetejébe az egész miskulancia rettentően szaggatott. Alaposan bele kell húznia az Obsidiannak, ha nem akarnak nagy csalódást okozni a rajongóknak...

PC Guru: Hi Mike! Először is, mondj valamit a KOTOR 2 történetéről.
Mike Gallo: Öt évvel az első rész befejezése után járunk, tehát 2000... nem, 1995... vagyis 3995 évvel az első epizód előtt. A Köztársaság felbomlásának végső időszakába érkezett, kö-szönhetően Darh Malak pusztításának és a jedik közti háborúnak. A játék kezdetén a Jedi Lovagrendet feloszlatják, így a központi hős – a mandalori háború veteránja, akinek semmi köze Revanhoz –, aki maga is jedi, titkolni kényszerül képességeit. Egyelőre ennyit árulhatunk el, hiszen a történet rendkívül fontos lesz a KOTOR 2-ben.

PC Guru: A KOTOR első részének melyik befejezését választottátok alapnak?
Mike: Egyiket sem, ezt meghagyjuk a játékosnak. Az első néhány percben egy beszélgetés zajlik, ahol a játékos a válaszaival döntheti el, hogy Revan nő volt-e, vagy férfi, gonosz, vagy jó.

PC Guru: A KOTOR-os mentéseinket lehet használni? Tudom, hogy a központi karakter új, de esetleg a tárgyak megmaradnak?
Mike: Nem, erre sajnos nincs lehetőség. Főleg technikai akadályai vannak, nehéz lenne minden mentett álláshoz kidolgozni a megfelelő hatást, a tesztelés egy merő rémálom lenne, rengeteg plusz melóval járna. Azt meg annyira nem szeretjük...

PC Guru: Akkor térjünk rá a játékmenetre: milyen újításokat várhatunk?
Mike: Nos, izé... nem akarjuk újra feltalálni a kereket. Nem akarunk forradalmi változásokat. Az első KOTOR annyira jó volt, annyian élvezték, hogy megpróbálunk ahhoz hasonló élményt nyújtani. Technikailag, illetve játéktechnikai megoldásaiban a KOTOR fantasztikus volt, így főleg a sztorira akarunk rágyúrni.

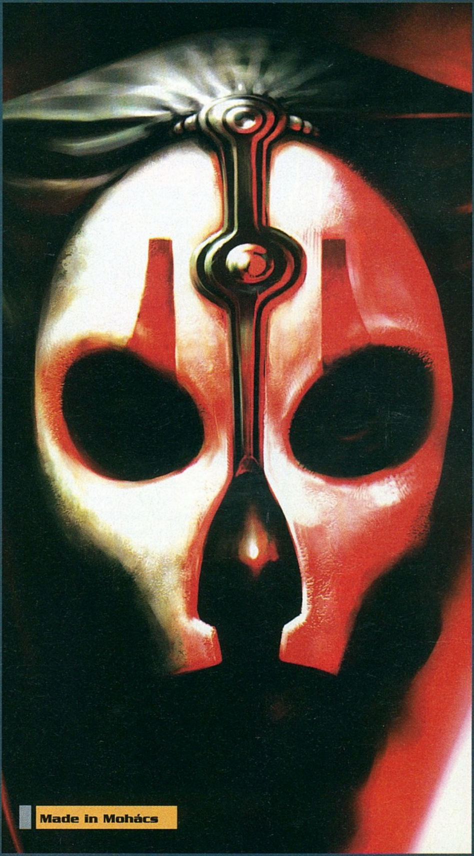
PC Guru: Ez komoly? Semmi újítást nem terveztek?
Mike: No, azért nem egészen. Hat új jedi-kasztot teszünk elérhetővé a magas szintű játékosoknak, lesznek új Erő-képességek (megmutatja a Force Sightot, amellyel a falakon átlátva vehetjük szemügyre a környező szobákban állókat), meg rengeteg új fegyver és páncél. A képzettségek megmaradnak, de ezúttal mindegyiknek lesz értelme, mindegyikkel sokkal több dolgot tehetünk meg, mint az első részben.

PC Guru: Mi lesz a csapattagokkal? Lesznek visszatérők az előző részből?
Mike: Hááát, erre nem igazán válaszolhatok.

PC Guru: Valahol azt hallottuk, hogy HK-47 visszatér...
Mike: Lesz egy karakter, aki nagyon hasonlít rá, igen. De a konkrét karakterek helyett inkább általánosságban beszélnék róluk: összesen tízen lesznek, és ezúttal az ő jellemük is változhat a miénkkel együtt. Némelyiket magunkkal ránthatjuk az Erő sötét oldalára, vagy éppen kihúzhatjuk őket onnan. Mindegyikük több mellékküldetéssel, több háttértörténettel rendelkezik, mint az első részben – talán Bastiliát leszámítva – bárki. Mindegyiknek lesz speciális képessége is, úgyhogy abszolút nem mindegy, hová kit viszünk.

PC Guru: Köszönjük az interjút!

GAMESHOW PC GURU tipp E3



Made in Mohács

Az ízeltlábú gépet megszabadítjuk néhány végtagjától

The Bard's Tale

Fejlesztő: inXile Entertainment
Kiadó: Acclaim
Megjelenés: 2005. I. negyedév

Brian Fargo, aki húsz éve megalkotta a Bard's Tale-t, és ezzel nagyot lendített a számítógépes RPG-k népszerűségén, most visszatér! Célja, hogy egy fergeteges műfajparódiával figurázza ki mindazokat, akik az elmúlt két évtizedben közhellyé koptatták a Bard's Tale által a műfajba bevezetett játékelemeket. Főhősünk, a Bárd: Han Solo és Mr. Bean egy személyben, az antihős, aki halálbiztosan és két bal lábbal lép bele a legelképesztőbb kalamajkákba. Kalandjaink mozgatórugója nem a világ megmentése és hasonló okosságok, sokkal inkább a sör és a hölgyek minél nagyobb számban való magunkévá tétele. A nem lineáris történet és a hasfalszaggató humor mellett a mágiarendszer lehet a játék nagy erőssége, a Bárd ugyanis foglalkozásához híven „dalban mondja el" a varázsigéket. Sajnos a grafika nem valami látványos – úgy tűnik egy az egyben PS2-átirattal van dolgunk, de az év végén várható megjelenésig ez még javulhat.

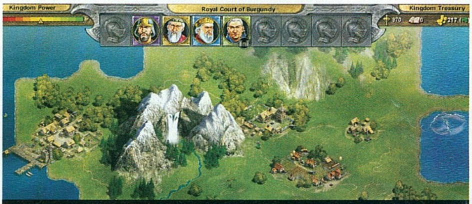
A Bárd újabb, felfedezésre váró vár előtt vár...

Knights of Honor

video a DVD-n

Fejlesztő: Black Sea Studios
Kiadó: Electronic Arts
Megjelenés: 2004. szeptember

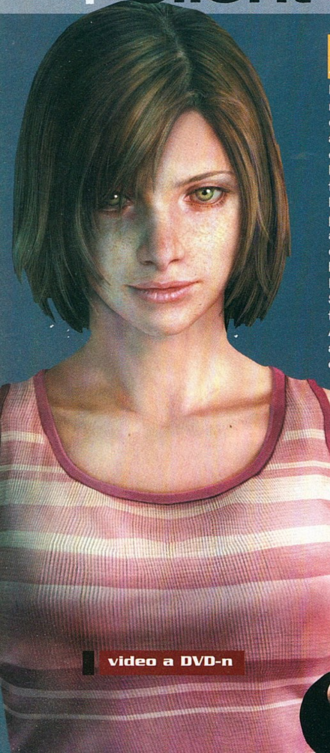
A bolgár fejlesztésű Knights of Honor először azzal hívta fel magára a figyelmet, hogy ez az első kelet-európai játék, amit a világ legnagyobb játékkiadója, az EA vett szárnyai alá (a második a mi Exigónk!). Az E3-on adatott meg az első alkalom, hogy akcióban is lássuk a játékot. Kellemesen összetett, Lords of the Realm stílusú játék képe rajzolódott ki előttünk, (még jó messze a kész állapottól), erős diplomáciai résszel, a címszereplő lovagok képében erős, jól használható hősökkel, és a középkori Európa által nyújtott minden kihívással: fosztogató barbár hordák és népvándorlók, török, tatár, pestis, trónviszályok és parasztfelkelések... Jó sok dolgunk lesz, mire az Árpád-ház hatalmát kiterjesztjük Izlandtól Egyiptomig! Vérbeli stratégáknak ajánlott odafigyelni a játékra, ami jó eséllyel betölti majd azt az űrt, amit a Lords of the Realm 3 csúfos bukása hagyott maga után a stílus kedvelőinek szívében.



Kis hegy nagy zuhataggal jár

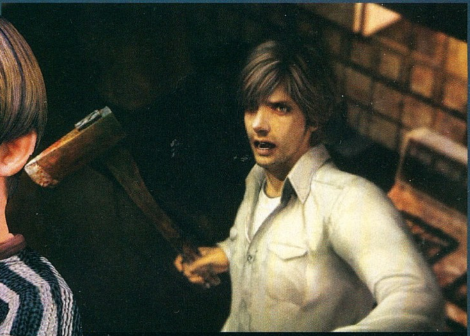
Silent Hill 4

Fejlesztő: Konami Tokyo Kiadó: Konami Megjelenés: szept.



A Silent Hill a rémisztő játékok királya, igazi thriller, amely nem vérrel és szörnyekkel kergeti rettegésbe játékosait, mint mondjuk a Resident Evilek. Pontosan ezért alkalmatlan egy E3-szerű kiállítás arra, hogy elmerüljünk benne; amikor ezrek nyüzsögnek mellettünk, és száz hangszóróból bömböl a zene, nehéz félni. Szerencsére az azért már a játékkal ilyen körülmények között eltöltött tíz perc alatt is kiderült, hogy a The Room alcímet viselő negyedik epizód ugyanolyan félelmetes, ugyanolyan bizarr és beteges, mint az eddigi részek. Hősünk, Henry Townsend békésen éli életét a Silent Hilltől pár mérföldnyire levő Ashfieldben, amikor egyik nap bezárva találja magát saját házába. Az ajtót karnyi vastag láncok zárják le, és az ablakokon át is lehetetlen menekülni. Az ötödik napon egy sötét lyuk jelenik meg a fürdőszobában, ahová Henry természetesen lemászik – így kezdődik meg lidérces utazása a már ismert ködlepte, iszonytató lények által lakott Silent Hillbe (a legszörnyűbbek a kétfejű csecsemők, akik kezükkel húzzák magukat a földön). Henry többször is visszatér lakásába, ami egyre romosabb, lepusztultabb lesz. Itt a játék FPS-nézetet használ, míg az alternatív világban marad a szokásos külső kamera. Henrynek lesz egy segítője is, Elaine, aki képes velünk harcolni: egy fémlánccal tudja elpusztítani a rátörő ellenfeleket. Elaine-nel azonban – természetesen – nincs minden rendben: előbb a karja kerül sínbe, majd karmolások jelennek meg a lábain, végül a hátán jelennek meg véres korbácsnyomok.

A bizarr dolgokat szemlátomást élvező fejlesztő, akivel a játékot néztük, egy szót sem akart elárulni a történetről, Elaine-ről, vagy a folyamatosan pusztuló szoba jelentőségéről – persze az is lehet, hogy ő sem volt teljesen képben... Az azonban biztos, hogy aki szereti a nyomasztó hangulatú játékokat és filmeket, rajongani fog a legújabb Silent Hillért is.



Csak erős idegzetűeknek!

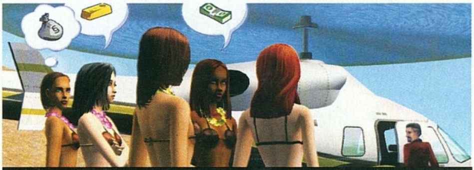
video a DVD-n

The Sims 2

Fejlesztő: Maxis
Kiadó: Electronic Arts
Megjelenés: 2004. szeptember

video a DVD-n

Már-már azt gondoltuk, mindent tudunk az év legnagyobb bestsellerének várt játékról, de Will Wright és csapata újra tudott meglepetést okozni: ezúttal a karakterek személyiségének kidolgozottságát és az AI-t mutatták be. Minden sim jellemét ötféle vágy, és három félelem határozza meg, ezek az életkorral változnak, illetve akkor, ha beteljesednek. Valamelyik sim-srácnak például az volt az egyik vágya, hogy egyszerre két barátnője legyen. Miután ezt sikerült elintéznünk neki, jött a következő vágy: egyszerre három csaj... A vágyak teljesítésével, illetve a félelmek elkerülésével pontokat szerezhetünk, amik azt jelzik, hogy a sim mennyire érzi sikeresnek és boldognak magát – a játék célja végső soron ennek a pontszámnak minél magasabbra tornászása. A vágyak és félelmek genetikusan öröklődhetnek is: egy családcentrikus szülő mellett az utód vágyai is jó eséllyel a családalapítás, gyereknevelés körül fognak forogni, míg a félelmek a társ elvesztése és hasonlók lesznek (egyébként több százféle vágyat és félelmet ismer a játék, amiket a végtelenségig lehet variálni). A játék igazi ízét az adja, amikor több különböző jellemű figura él együtt. A kiállításon mutatott demóban tipikus vígjátéki helyzetek tucatjait adó családot láthattunk: monogám anya, csapodár apa, lázadó tinédzser lányuk és óvodás korú fiuk. Éppen a kissrác születésnapi partiját tartották, amikor apu megcsalta anyut a lánya egyik barátnőjével. Ezt valaki meglátta, elmondta két-három másik embernek, míg végül anyu fülébe jutott a dolog, aki óriási balhét csapott, ami verekedéssé fajult – közben az őrizetlenül hagyott kisfiú felgyújtotta a lakást... Ez csak egy volt a mozgalmas hétköznapok közül a simek életéből! A grafika továbbra is csodás, és az őszi megjelenés egyre közeledik...



Anikóból a Sims 2-ben sincs hiány...

The Settlers: Heritage of Kings

Fejlesztő: Blue Byte
Kiadó: Ubisoft
Megjelenés: 2004. IV. negyedév

Az ötödik epizóddal folytatódik régi kedvencünk, a Settlers-sorozat. A látvány 3D-re váltásával (a Renderware engine mozgatja a grafikát) sajnos eltűnt a játékra oly jellemző báj, és az aranyos golyófejű figurák – ehelyett látványos, Spellforce-szerű grafikát kaptunk. A játékmenetben továbbra is a birodalomépítés kapja a nagyobb súlyt a harc helyett; ez most még inkább elment a Sim City irányába. Az építkezésért és szállításért felelős jobbágyaink egyre több odafigyelést igényelnek: megfelelő lakóhelyet, szórakozást, elegendő pihenést, alacsony adókat, rövid munkaidőt... ezekről mind nekünk kell gondoskodnunk. Fontos, hogy a paraszt elég közel lakjon a munkahelyéhez, valamint a kocsmához – de utóbbihoz azért ne túl közel, mert attól megint csak ideges lesz. Bár a Settlers mindig is inkább egy feudális, mintsem fantasy birodalom életét mutatta be, ezúttal is lesz mágia a játékban, méghozzá az alkimisták jóvoltából. Az alkimistáknak ritka nyersanyagokat kell szállítanunk a bányákból, ők pedig cserébe varázslatokkal könnyítik a dolgunkat (na nem kell azért tűzgolyóra és atomvillanásra számítani, inkább a termés gyors növekedését elősegítő esőre, vagy egy folyó befagyasztására, hogy embereink át tudjanak kelni rajta). Az időjárás egyébként roppant fontos tényező: aszály vagy jégeső teheti tönkre a termést, térdig érő hóban nehezebben mozognak a katonák, tűző napsütésben és hőségben nem akaródzik nekik felvenni a súlyos lemezvértet....

A harc – bár aránylag kis szerepet kap – szépen ki van dolgozva, seregeinket hősök vezetik, akik tapasztalati pontokat kapnak és szintet lépnek a csatákban. A játék legnagyobb erőssége azonban még mindig a hihetetlenül aprólékos grafika: vagy húsz percen át csak néztük, hogyan él a kis birodalmunk, és ámultunk: az íjászok a barakk udvarán gyakoroltak, a pék sütögette a kenyeret, a munkások a bányából hazatérve beugrottak a kocsmába iszogatni, majd egyre hangosabban danolásztak, és így tovább.

A 70 épület, 40-féle kaszt, és tucatnyi nyersanyag kellő változatosságot nyújt majd a birodalomépítéshez, 20 küldetésen és kb. 30 óra játékidőn át, valamikor idén év vége felé.

A Settlers megháromdésedése elbűvölő képi világgal párosul

Hol vannak már a pár pixeles, izometrikus figurák...

Battlefield 2

GAMESHOW PC GURU tipp

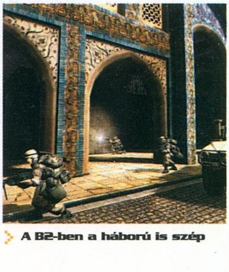
Fejlesztő: Digital Illusions **Kiadó: Electronic Arts** **Megjelenés: 2005. I. negyedév**

Az idei E3 egyik legjobb játéka kizárólagos többszereplős mivolta ellenére mindenképpen a Battlefield második része volt. Az Electronic Arts zárt ajtók mögött tartott prezentációjának első pillanataiban mindenkiben meghűlt a vér. A hátsó sorokból, a „Húúú", „Ez szebb, mint a Half-Life 2" és ehhez hasonló mondatok hangzottak el. Tény, hogy a Digital Illusions legújabb munkájában a teljesen újrairt grafikus motornak köszönhetően elképesztően részletgazdag, gyönyörűen beárnyékolt és hatalmas textúrákkal borított városi környezettel találkozhatunk.

Még szebb...

A bemutató első részében a káprázatos grafika mellett a könnyen elsajátítható kezelést mutatták be. Térképünkön a bemért légi vagy földi osztagok azonnal láthatóvá válnak (a repülőgépeket például mozgó háromszögek jelezték). A bemért ütegek a modern kori fegyverzetnek hála, ekkor már bármelyik pillanatban föld-levegő rakétáink áldozatává válhatnak. A bemutató alkalmával a város közepén állomásozó, légelhárító arzenállal felruházott tankból eresztették el a rakétákat a több kilométerre lebegő helikopterre. A pilóta a hőkövető rakétákat észlelve azonnal csalikat dobált ki a gépből, félrevezetve a lövedékeket, amik jó pár méterrel a helikopter alatt robbantak fel. A harc a csalik számának végzetes csökkenésével végül a légvédelem javára dőlt el, s a helikopter roncsai magatehetetlenül zuhantak a városra...

Azt gondolom mondanom sem kell, hogy a Battlefield második része az új grafikus motor mellett teljes fizikai támogatást kapott, azaz immár minden tereptárgy és a tökéletesen csontozott karaktermodellek is Newton törvényeinek engedelmeskedve lépnek kölcsönhatásba egymással. A fizikai motor látványosabb kihasználása érdekében rengeteg szétlőhető tereptárggyal találkozhatunk. Az interaktívabb környezet azonban nem csak a feldönthető dobozokban, és a



A B2-ben a háború is szép

MAGYARÁZUNK

BATTLEFIELD 2

SASA

Pillanatokkal a kilövés előtt

fegyvercsövet elhagyó és a földön pattogó töltényhüvelyekben merül ki. A BF2-ben ugyanis minden egyes tereptárgynak vastagsága és anyaga van. Az eddigi Battlefield játékokban bármilyen tárgy – legyen az papírkosár, vagy néhány centi vastag falemez – mögé elbújhattunk, és tökéletes biztonságban érezhettük magunkat. A második részben azonban alaposan meg kell fontolnunk, milyen fedezéket választunk. A bemutatott verzióban a tetőről tüzelő, acéllemezen álló iraki katona pillanatok alatt a lemezen átütő golyózápor áldozata lett, majd az épület tetejéről az alatta lévő erkélyen keresztülbucskázva zuhant a mélybe. A már említett rongybaba effektussal és pattogó töltényhüvelyekkel kapcsolatban mindenképpen meg kell említenem, hogy a lezuhanó tárgyak a talaj típusától függően lépnek reakcióba a környezetükkel. Az aszfalton például csak simán pattogó, míg a földúton jóval kisebb perdületű, de annál nagyobb port kavaró töltényhüvelyekkel találkozhattunk.

Még jobb...

A Battlefield játékmenete alapjában véve nem sokat változott. A modern kori környezet mellett két új osztályt és a játékosokat inspiráló pontrendszert vezettek be. A nehéztüzérség specialistája aknákkal és kézifegyver-utánpótlással láthatja el bajtársait, akik vagy a teljesen újrairt hangkommunikációs rendszeren

Osztagok

Az amerikai osztag

sivatagi...

... és utcai skinnel

A Battlefield második része nem hagyhatta kiaknázatlanul a jelenlegi aktuálpolitikai helyzetet így az amerikai hadsereg mellett kinai, illetve az arab koalíciós hadtestek oldalán vethetjük bele magunkat a küzdelmekbe. A siker tehát már a fentiek miatt is garantált (nem is beszélve az eszméletlenül részletes grafikáról) ám a készítők mégsem elégedtek meg ennyivel, és forradalmi Commander móddal (a játéktérből kizoomolva, a terepet átlátva adhatjuk ki csapatunknak az utasításokat), és squad rendszerrel látták el játékukat. A Digital Illusions tehát lépett... egy taktikusabb, csapatorientáltabb koncepció irányába.

Fegyverek

M4 gépkarabély

minigun

F15

Számomra a régi Battlefieldek legbosszantóbb tulajdonsága a korhű fegyverek ballisztikájából fakadt. A tankokkal és rakétavetőkkel jóval a célpontok fölé és elé kellett célozni, így aki nem érzett rá a megfelelő távolságokra, annak nem sok sikerélményben volt része. Mivel a második rész alapját a modernkori fegyverarzenál képzi, ezért végre hajszálpontos találatokra képes fegyverekkel harcolhatunk. Így a fent említett nehézségek megszűnésével sokkal élvezetesebb és taktikusabb játékélményben lesz részünk.

A bevonulási jelenet, amely bármely filmben megállná a helyét

Sikátorban lapuló ellenfelek

vagy a megszokott módon a billentyűzeten keresztül, az újszerű, tartalomérzékeny rendszerrel adhatják le igényeiket. A medikus defibrillátorával bizonyos ideig feléleszthetí elesett társait (így a szakasz együtt maradhat, nem kell az újjászülető katonáknak a térkép másik végéből indulva csatlakozni a többiekhez), míg a különleges alakulat a stratégiailag fontos területekre mérhet komoly csapást.

A már említett parancsküldési rendszer lényegében annyit változott, hogy a célkereszttel kijelölt ellenséges egységekre, lövegekre vagy járművekre klikkelve adhatjuk ki – a Ghost Reconhoz hasonlóan – a képernyő közepén felvillanó menüből parancsainkat.

Még taktikusabb...

A Battlefield 2 legérdekesebb újdonságát az egész csatateret átlátó parancsnokok megjelenése jelentette. Gondolom sokan láttátok Ridley Scott Sólyom végveszélyben című filmjét, amiben a folyamatos műholdkapcsolaton keresztül a parancsnokok felülnézetből követték végig a hadmozdulatokat. Ugyanezt kell elképzelni a Battlefield 2 esetében is. A parancsnok szerepét felvevő játékos bármikor képes kizoomolni a városból. Ekkor stratégiai játékokhoz hasonlóan, az egér segítségével és a hangkommunikáció használatával adhatja ki a parancsokat. A stratégiai térképen mind a saját, mind az ellenfél mozgását szemmel követheti, és időben figyelmeztethet az esetleges bekerítő hadműveletekre.

> "A csapatjátékok új királya elképesztően részletes városi hadszíntérrel gyönyörködtet majd."

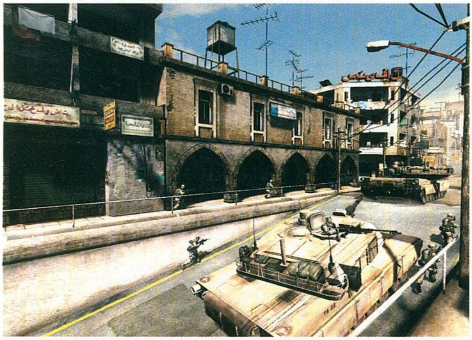
A parancsnoki rendszer bevezetésével a BF2 sokkal taktikusabb játékká vált. A főként hatalmas városokban játszódó küldetésekben sikerült minimálisra csökkenteni a magányos harcosok számát, akiket egy 2-3 fős alakulat a parancsnok segítségével pillanatok alatt elintézhet.

Skinezd magad

A Battlefield 2-ben lehetőségünk lesz saját, ruhára varrható csapatjelzések és a járművekre festhető emblémák készítésére. Ez az apró figyelmesség kiváló alkalmat nyújt a klánoknak és a számítógépes játéklapoknak, hogy saját felségjelzésű alakulataikkal tiporják el riválisaikat vagy konkurenseiket. Szó mi szó, már mi is várjuk a következő LAN partit, hogy a pár hónapja megtartott ám csúfos eredménnyel végződött csatákért visszavághassunk, és PC Guru logójával díszített tankunkkal bevonuljunk konkurenseink főhadiszállására...

Summa summarum

A BF2 minden szempontból előnyére változott. Káprázatos a grafikája, többszörösére nőtt benne a stratégiai és taktikai elemek száma, sokkal inkább csapatmunkára ösztönöz, ami mellett a három kiválasztható nemzet (arab koalíció, amerikaiak és kínaiak), a rengeteg lehetőséget kínáló városi hadszíntér, és a modern fegyverarzenál csak hab a tortán. Ha szeretted a csapatorientált FPS-eket, jövőre a Battlefield 2 biztosan a kedvenced lesz, ha nem, akkor pedig éppen ettől fogsz kedvet kapni hozzá!


Roppant hangulatos, zsúfolt városi környezet

Micsoda részletek: letört kútkáva és a jól ismert szemeteskuka

Axis & Allies

Fejl.: TimeGate Kiadó: Atari Megj.: 2004. november

A világ egyik leghíresebb társasjátéka alapján az erősen feledhető Kohan készítőgárdája fejleszt stratégiai játékot – méghozzá egy meglepő körökre osztott-RTS hibridet! Bár a kiadó az Atari, a játékot trükkös módon az nVidia standján mutatták csak be. A stratégiai térképen Rizikó-szerűen tologathattuk a seregeinket, majd ha összeütköztünk az ellenfél csapataival, RTS-szerűen játszottuk le a csatát. Második világháborús játékban eddig nemigen láttunk annyi harctéri taktikai lehetőséget, amit az Axis & Allies nyújt: a frontvonalak, a mozgatható főhadiszállások, az utánpótlási vonalak rendszere egészen realisztikus harctereket varázsolt a monitorra.

Ha ehhez hozzávesszük a látványos 3D megvalósítást, joggal nevezhetjük ki a játékot a második világháború Total Warjának.

Azért egy Panzers után némileg visszafogottan lelkesedünk

Rollercoaster Tycoon 3

video a DVD-n

Fejlesztő: Frontier Development
Kiadó: Atari
Megjelenés: 2004. karácsony

Bár a Transport és Rollercoaster Tycoon atyjaként ismert Chris Sawyer nevével reklámozzák, mégsem ő áll a hullámvasutas vidámpark-szimulátor harmadik részének hátterében, hanem egy másik legendás név: David Braben, az Elite egykori alkotója. A játék nagyjából az első két rész nyomdokain halad, azaz a cél a látogatók által nálunk hagyott pénzből olyan vidámpark felépítése, ahol mindenki jól érzi magát, és még több pénzt ver el.

A végre 3D-re váltott kivitelezés jóvoltából alkalmunk nyílik felülni saját hullámvasutainkra, és FPS nézetből megtapasztalni az általuk nyújtott élményt. A látogatók életkor, nem, és érdeklődési kör szerint lesznek osztályozva (grafikailag egyébként nem lesz két egyforma vendég!), és mindenki más-más szórakozásra vágyik, így nem lesz könnyű dolgunk.

Érdekes húzás, hogy az egyes attrakciók alatt szóló zenét is meghatározhatjuk (akár saját mp3-akat importálva a játékba!), és ez is befolyásolja, hogy a vendégek mennyire élvezik a műsort.

Jackson után végre nekünk is lehet saját vidámparkunk

Driv3r

Fejl.: Reflections Kiadó: Atari Megj.: 2004. tél

Az Atari meglehetősen furcsán állt az E3-hoz: a kiállítás előtti napon, egy zártkörű partin bemutatták az összes játékukat, aztán a teljes standjukat kizárólag a Driver harmadik részének szentelték, a többi játékukat a Microsoft és az nVidia standjánál szétszórva lehetett megtalálni. Sajnos a PC-s verzió nem volt kiállítva, de a készítők elmondása szerint ugyanolyan lesz (csak persze szebb), mint a konzolos – ez a konzolos pedig nagyon GTA-ízű volt, bár annál azért jóval látványosabb! A sztoriból, és a Driv3r extráiból semmit nem lehetett látni, de jó móka volt GTA-szerűen bóklászni Nizza utcáin, autókat elkötni, ripityára törni őket, és lassított felvételben visszanézni a remek fizikai modellezéssel feldobott ámokfutást. Észre sem vettük, úgy röppent egy kirobbanóan szórakoztató félóra a Driv3rrel! Most már csak reménykednünk kell, hogy a beígért izgalmas történet, és a Driver-sorozat védjegyéül szolgáló remekül megszerkesztett küldetések sem maradnak ki a végleges verzióból, ami előreláthatólag kora ősszel érkezik.

A Driv3r-el a Reflections visszarobban a PC-s rajongók szívébe

Dungeon Lords

Fejl.: Heuristic Park Kiadó: DreamCather Megj.: tél

A Wizardry 7-tel halhatatlanná vált David W. Bradley új szerepjátékot készít! A Dungeon Lords a Diablo-féle vonalat követi, azaz könnyen irányítható, akcióközpontú játékot várhatunk. Erre utal a harcrendszer, ami a bal gomb – támadás, jobb gomb – védekezés sémát követi. Egyszerűnek hangzik, de igen bonyolult kombók hozhatók ki belőle, és nagy ügyességet igényel egy súlyosabb csetepaté. A mágiarendszer még érdekesebb, ugyanis minden varázslathoz anyagi komponensre van szükségünk, amik esetenként igen nehezen beszerezhetők, vagy drágák lehetnek (ékkő, bizonyos szörny vére, zsugorított emberi fej...). Érdekesség, hogy mindenstatisztika, adat és egyéb RPG-sallang el van rejtve előlünk, a kezelőfelület is csupán az életerőnk és mágikus energiánk kijelzőjéből áll, hogy semmi se terelje el a figyelmünket a játéktól.

Mindezt öt játszható faj, és rengeteg kaszt (ezek között játék közben válthatunk is) tetézi. A 40-50 órás játékidőt ígérő játékot elvileg még az idén a kezünk közé kaparinthatjuk.

Pergősebb a Diablónál? Ezt feltétlenül ki kell próbálnunk!

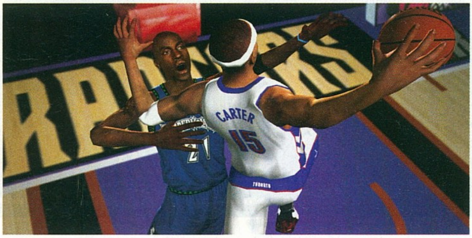
NBA Live 2005

Fejlesztő: EA Sports
Kiadó: Electronic Arts
Megjelenés: 2004. ősz

Az EA Sports alkotásai közül az NBA Live 2005 volt az egyetlen, amin szinte semmi fejlődést nem tapasztaltunk...

A játékosok természetesen jobban néztek ki, mint eddig, így egy-egy kivételtől eltekintve minden sportoló felismerhető. Ugyancsak jobb lett a labda fizikája és a kosarasok mozgása is – bár azt mindenképpen meg kell jegyeznünk, hogy ez volt az EA egyetlen sportjátéka, amiben feltűnően sokszor futottunk össze egyhelyben forgó vagy korcsolyázó ellenfelekkel.

Az NBA Live 2005-ben az EA összes sportjátékához hasonlóan a Nintendo GameCube kivételével minden platformon internetes támogatást kapunk, így nem csak az otthoni bajnokságokon, hanem online szervezett világbajnokságokon is elindulhatunk.



A nézőpont a ludas abban, hogy Carter szinte átugorja a védőt?

NHL 2005

Fejlesztő: EA Sports
Kiadó: Electronic Arts
Megjelenés: 2004. szeptember

Az EA Sports tavaly megjelent hokijátéka a sport részleg egyik leggyengébb produkciója volt, így nem ért váratlanul, hogy az E3-on bemutatott 2005-ös epizódot bitről bitre újrairták a készítők. A tavalyi év legnagyobb innovációjának tartott FIFA-találmány Off the Ball Control idén már az NHL-ben is visszaköszön. Az On the Ice névre keresztelt megoldás teljes egészében a fociban már bevált irányítás lemásolása, azaz nem csak a korongot vezető játékost, hanem egy tőle független, passzolásra váró figurát is irányíthatunk, így jóval könnyebben játszhatjuk magunkat helyzetbe. Az NHL 2004 megjelenésekor a rajongók legnagyobb része az aránylag lassú játékmenetre panaszkodott.
A játékosok kérésének eleget téve az EA Sports csapata idén gyorsabb, pergősebb játékmenetet valamint új korong-fizikát és jóval fejlettebb mesterséges intelligenciát igér – így nem lennék meglepve, ha az NHL 2005 idén elnyerné a legjobb jégkorong szimulátor diját.

A legtöbb változáson átesett EA Sports epizód... igaz, rá is fért!

FIFA 2005

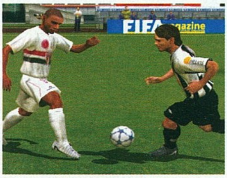
video a DVD-n

Fejlesztő: EA Sports
Kiadó: Electronic Arts
Megjelenés: 2004. ősz

Az Electronic Arts természetesen idén is elkészíti sportjátéksorozatainak aktuális darabjait. Jó pár évvel ezelőtt rá sem hederitettünk a kizárólag a grafikai tuningon átesett „új" sportjátékokra, ám az azóta megerősödött konkurenciaharcnak köszönhetően az elmúlt két évben az EA Sports stábja nem csak a képi világban, hanem játékmenetben is kész volt újat hozni a sportjátékok területén.

A FIFA 2005 legnagyobb újítása a tavaly bevezetett Off the Ball Controlhoz hasonlítható. A forradalmi újdonságot idén egy újabb, One-Touch System névre keresztelt elem követi. A One-Touch System lényege, hogy az eddig teljesen automatizált labdalevételekor is lehetőségünk van beleszólni a játékba, azaz könyökölhetünk, ellökhetjük az ellenfelet, vagy lefordulhatunk róla, és így egyetlen mozdulattal helyzetbe hozhatjuk magunkat. A One-Touch System mellett teljes egészében újrairták a labda fizikáját, amely immár teljesen valósághűen pattan le a játékosokról vagy a kapufáról – sőt sok esetben a labda pörgésének köszönhetően csúszik le a laszti a játékosok lábáról. A labda fizikája miatt tehát még élethűbb mérkőzésekkel találkozhatunk, és az élményt még tovább növeli a játékosok mozgásának tökéletesítése. A mozdulatokért felelő algoritmus által minden játékos a való élethez megtévesztésig hasonló mozdulatokat végez, leheletfinoman veszi le a labdát, kapáslövéskor néha elcsúszik a fűben, sőt a kipróbálható verzióban egy-egy gyors fordulás-kor előfordult, hogy az általunk vezérelt játékos megbotlott a saját lábában...

A FIFA 2005-ben természetesen továbbra is nagy szerepet játszanak majd az időjárási viszontagságok és a 2004-ben bevezetett menedzser rendszer is tovább bővült.



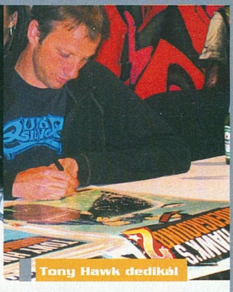
One-Touch System akcióban

híresságek

news

Az E3 mindig remek alkalom arra, hogy a megfelelő türelemmel (vagy bátorsággal, ami a kilométeres sorok elejére való befurakodáshoz kell) felvértezett látogatók hírességekkel találkozzanak. Idén sem volt hiány a show-ra kilátogató sztárokból. A hollywoodi fenegyerek Vin Diesel a saját játékfejlesztő cége, a Tigon közreműködésével készülő Chronicles of Riddicket népszerűsítette, Stan Lee (a Marvel alapítója, Pókember, Hulk, és sok egyéb képregényhős atyja) az Activision standjánál osztogatott aláírásokat, míg Tony Hawk pár sarokkal odébb dedikált THUG 2 posztereket. Az Eidosnál eközben pankrátor-sztárok, és Tera Patrick ex-pornósztár vonzotta az érdeklődőket a Backyard Wrestling 2-höz.

Tera Patrick domborít



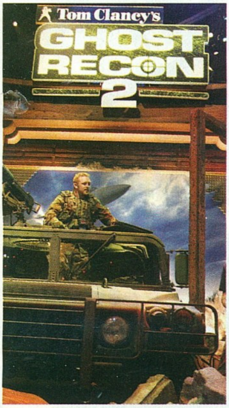
Tony Hawk dedikál

Tom Clancy's Ghost Recon 2

video a DVD-n

Fejl.: Red Storm Kiadó: Ubisoft Megj.: 2004. karácsony

A Tom Clancy nevével fémjelzett és hatalmas sikereket megért Ghost Recon sorozat idén végre nem újabb kiegészítő lemezzel, hanem teljesen új grafikus motorral támogatott folytatással bővül. Az E3-on kipróbálható verzió első megjelenését az irányítható alakulatok száma okozta, mely az eddig megszokott két csapat után egyre korlátozódott. A második lényeges újdonság a játék képi világát érte. Azon, hogy a mára már kopottas grafikát a 2004-es trendeknek megfelelően gyönyörű és részletgazdag világ váltotta fel, már nem csodálkoztunk – nem úgy, mint a nézőpont megváltoztatásán, aminek köszönhetően a Ghost Recon FPS-ből TPS-é azaz külső nézetes akciójátékká változott! A külső nézet legnagyobb előnye, hogy minden mozdulatát látjuk a kiválóan animáló parancsnoknak, amit a készítők ki is aknáztak, és minden utasításhoz más mozdulatsort rendeltek.



A Ghost Recon 2 stand

A Ghost Recon 2 játékmenetében azonban már közel sem tapasztalhattunk a fentiekhez hasonló változásokat: az elődökhöz hasonlóan most is csapatunkat vezényelve kell okosan és taktikusan megoldanunk a feladatokat. Egyetlen apró újdonságot azért felfedeztünk a kiállított verzióban. Történt ugyanis, hogy már harmadszorra haltunk meg a demópályán amikor az egyik fejlesztő kaján vigyorral az arcán egyetlen gombnyomással légi támogatást kért, és pillanatok alatt elintézte az életünket megkeserítő katonákat...

Mindent összegezve tetszett a Ghost Recon második része. Bár forradalmi újdonságokat nem tartogat, a játék hangulata, a hatalmas változáson átment képi világ, és az internetes játék lehetősége még mindig garancia arra, hogy a Ubisoft egyik legnagyobb sikere legyen.

Call of Duty United Offensive

video a DVD-n

Fejl.: Infinity Ward Kiadó: Activision Megj.: 2004. tél

A tavalyi év legsikeresebb és sokak szerint legjobb (akik ezt állítják, biztos nem látták a Halot...) FPS-e sem kerülhette el a sorsát, amely idén karácsonykor küldetéslemez formájában meg is érkezik. A United Offensive legnagyobb érdekessége, hogy nem az alapművet készítő Infinity Ward, hanem a Castle of Wolfensteinnel sikert arató Gray Matter készíti. A kiegészítő, annak ellenére, hogy az alapjáték öt éves Quake 3 motorjára támaszkodik, még mindig eszméletlenül jól nézett ki, és játékmenetében is ugyanazt ígéri, amit a Call of Duty: fantasztikusan pergő és hangulatos háborús játékot, mely pillanatok alatt magához szorítja a játékost és egészen addig el nem ereszti, amíg végig nem játssza azt. Ugyanez történt velünk is. Hancuval ugyanis mind a két kiállított missziót (amik közül a program legnagyobb újdonságaként debütáló légi csata tetszett jobban) legalább kétszer végigjátszottuk, és minden egyes alkalommal, amikor az Activision standja mellett elballagtunk, csak hatalmas akaraterővel tudtuk elkerülni a hívogató billentyűket.

A lyukak huzatossá teszik, mégis elég forró már itt a talaj

Man of Valor

Fejlesztő: 2015 Kiadó: Vivendi Megjelenés: 2004. tél

video a DVD-n

A Medal of Honorral világhírűvé vált, majd két részre szakadt 2015 új játékát hatalmas várakozás előzte meg. A tavaly még csak mozis prezentáció formájában megtekinthető játék idén már kipróbálható volt. A Vietnamban játszódó FPS azonban nem hozta azt, amit vártunk tőle... A játék tavaly még kiemelkedő grafikája az idei erős mezőnyben már sajnos nemigen állta meg a helyét, a forradalminak hirdetett mesterséges intelligencia sem volt képes megszorítani a Medal of Honor: Pacific Assaultban látottakat. Ráadásul a próbaküldetés scriptelt mivoltából fakadóan második végigjátszásra már semmi kihívást nem jelentett.
A készítők azonban mindezek ellenére az év legjobbját, remek egy- és többjátékos móddal felruházott akciójátékát szeretnének faragni belőle, amire a látottak alapján nem sok esélyt látunk... de ugye, mint tudjuk, a remény hal meg utoljára!

A sok Vietnam-os játék miatt a szó kikerült a címből

Half-Life 2

GAMESHOW PC GURU tipp

video a DVD-n

Fejlesztő: Valve Software **Kiadó:** Vivendi **Megjelenés:** 2004. nyár

Nehéz úgy beszélni a Half-Life 2-ről, hogy az ember ne említsen „leg"-eket; úgy négyet-ötöt minden mondatban. Gyorsan tudjuk is le az elején: a 2003-as E3-on legnagyobbat durrant játék, ami tavaly ősszel az év legnagyobb botrányának is főszereplője, és az idei show legjobban várt játéka volt. A feszültséget fokozandó, két Half-Life 2 bemutatót is tartottak, egy a Vivendi, egy pedig az ATI standjánál, zárt ajtók mögött, mindkettő kb. 15-20 perces előre felvett videó (bár állításuk szerint megtehették volna, nem mertek játszható verziót kihozni a kiállításra, nehogy újra ellopják...). Bár a két demó csak kb. 10%-os átfedésben volt egymással, nagyjából ugyanazokat a játékelemeket illusztrálták, csak más-más jelenetekkel. A két kis (15-20 főt befogadó) színház előtt kilométeres sorok kígyóztak, de tavalyi tapasztalatainkból okulva ez már nem jelenthetett problémát. Splinter Cellen és BKV-ellenőrökön edzett kommandós mozdulatokkal magabiztosan vágtunk át a tömegen, hogy a kétajtós szekrény méretű ajtónállókon sajtóbelépőink és Valve-os ismerőseink névjegyeinek lobogtatásával jussunk át. A biztonság kedvéért (hogy lássuk, mindig ugyanazt mutatják-e) mindkét demóra belógtunk kétszer is – utána már érezhető volt a lincshangulat a három-négy órája sorban álló figurák irányából, és inkább nem kísértettük tovább a sorsot...

Még mindig üt!

Kissé szkeptikusan helyezkedtünk el székeinkben: „vajon mit tudnak mutatni, ami olyan hatásos lenne, mint a tavalyi demó?" – gondoltuk. Szerencsére már az első másodpercek szertefoszlatták minden kétségünket. G-Man, az első rész titokzatos aktatáskás főgonosza jelent meg a kivetítőn, ahogy ébresztgeti az öntudatlan Gordon Freemant, „a jó embert rossz helyen és rossz időben". Hősünk második kalandja City 17-ben, a környezetétől elzárt, idegenek által ostromolt kelet-európai városban elég baljósan kezdődnek. Oxigénmaszkos rendőrök taszigálnak egy kihallgató terembe, közben mindenhol valamiféle helyi diktátor, egy Sean Connery-szerű alak képe köszön vissza ránk, és az 1984 hangulata szivárgott be a játékba. A grafika, a hangulat, a szereplők kidolgozására egyedül a „tökéletes" jelző illik! Láthattuk akcióban a gravitációs fegyvert: tárgyak elmozdítása mellett képes a rejtőzködő, lövöldöző ellenfélre rátolni a fedezékül szolgáló tárgyat, de jó arra is, hogy az esetleg felborult, vagy az útról lesodródott, mozgásképtelen járművünket újra vezethető állapotba vonszoljuk vele. Láthattunk még hőkövetős rakétavetőket (a hatalmas pókszörnyeket próbálták velük az ellenállók elpusztítani – kevés sikerrel), és alternatív tüzelési módokat (például shotgunnál szimpla, vagy dupla lövést).

A járművek közül a már látott buggy mellett bemutatkozott egy kétéltű légpárnás hajó, amivel Gordon egy tavon, és szigeteken át vágtatott, miközben egy helikopter bombákat szórt rá. Egy másik jelenetben a Carmageddon emlékei törtek elő, amikor Gordon a járművét használta fegyverként, és teljes sebességgel száguldva elütött néhány zombit. Bár a játék történetéről nem tudtunk meg szinte semmit (csak annyit, hogy Gordon kénytelen-kelletlen G-Mannek dolgozva próbálja megállítani az idegenek invázióját, Alyxszel, az első részből ismert tudós, Eli lányával az oldalán), de láttunk új helyszíneket és új ellenfeleket. Legjobban mégis az interaktivitás, a fizika kihasználása tetszett: amikor a gravitációs fegyverrel felemelünk egy benzines hordót, hozzávágjuk egy másikhoz, azok berobbannak, felrepülnek, nekicsapódnak egy másik hordóhalomnak... nos az ember fantáziája alaposan meglódul, hogy mit lehet még kihozni ebből a rendszerből.

Multi vitamin

Még zúgott a fejünk a látottaktól, amikor jött az újabb sokk: lehullt a lepel a Half-Life 2 multiplayer módjáról! A többszemélyes játék az eredetileg egyszerű modnak indult, ám a világ legnépszerűbb multiplayer akciójátékává előlépett Counter-Strike Source motorra átültetett verziója lesz. A régi pályák (a demóban az Aztec pályát láthattuk) új, feltupírozott grafikával, a régi játékmenet és fegyverek az új fizikai modellezéssel megtámogatva – egyszerre ismerős, és felfedezésre váró játék, zseniális húzás a Valve-tól. És ha már a Counter-Strike-ot átírják Source motor alá, miért ne tegyék meg ezt az eredeti Half-Life-fal, és a CS mellett a másik legnépszerűbb, kereskedelmi forgalomba is került moddal, a Day of Defeattel? A Source-szal megtámogatott régi-új játékok (célzások történtek a Half-Life kiegészítőinek portolására is) a nyáron, a második résszel egy időben fognak megjelenni.

Felezési idő

A Half-Life 2 tehát minden baljós előjel ellenére jött, látott és győzött – mi pedig reménykedünk, hogy jövő ilyenkor nem kell újabb HL2 prezentációkat néznünk, hanem vidáman anekdotázhatunk Gabe Newellel azon, hogy hiába szajkózzuk hat éve, hogy a játék címének magyar jelentése az atomfizikából ismert felezési idő fogalma, egyes „szakértők" még ma is „fél élet"-nek fordítják...

interjú Gabe Newell-lel

Gabe Newell

Az egyik prezentáció végén, amig a többiek a kijáratnál ajándék pólókat osztogató hostesseket rohanták meg, elkaptuk Gabe Newellt (aki egyébként már tavaly is igen súlyos egyéniségnek tűnt – főleg egykori vékony önmagához képest –, de azóta láthatólag megint felszedett vagy húsz kilót), a Valve alapítóját, vezetőjét, és általános atyaúristenét pár frappáns kérdés erejéig.

PC Guru: Gratulálunk a játékhoz, igazán fantasztikusnak ígérkezik, de mondd csak, hogy áll valójában a fejlesztés?
Gabe: Már nagyon a vége felé járunk, gőzerővel zajlik a tesztelés, a hibák kiszűrése, és a pályák finomhangolása. Ne is kérdezz megjelenési dátumot, a tavalyi csúfos „szeptember 30." után már nem merek pontos jóslásba bocsátkozni. Maradjunk annyiban, hogy nyáron biztosan megjelenik a játék.

PC Guru: Na de melyik évben...? Oké, tedd le azt a pajszert, csak vicceltem! Mi a személyes kedvenc momentumod a játékban?
Gabe: Az még nem készült el...

PC Guru: ???
Gabe: ...a kedvenc pillanatom az lesz, amikor leadjuk a végleges verziót, és a világ elé tárjuk, amin hat éve dolgozunk!

PC Guru: Ah, értem... Na és mik a további tervek? Egy skandináv újságnak azt nyilatkoztad, hogy már készítitek a harmadik részt, ahol Alyx lesz a főszereplő...
Gabe: Eléggé hadilábon állhatnak azok a svéd srácok az angollal, ha úgy gondolják, hogy ezt mondtam... Természetesen már gondolkodunk a harmadik részen, remek ötleteink vannak, de még semmilyen konkrét elképzelés nem kristályosodott ki. Egyelőre minden erőnkkel azon vagyunk, hogy a Half-Life 2-t befejezzük.

PC Guru: Egy kényes kérdés: Team Fortress 2...?
Gabe: Á, most látom, hogy már engedik be az embereket a következő bemutatóra, örülök, hogy találkoztunk, szia, arra van a kijárat...

A játék hangulata már az első pillanattól magával ragadó

A HL2 idén is a show leglátványosabb attrakciói közé tartozott

Empire Earth 2

Fejlesztő: Mad Doc Software
Kiadó: Vivendi
Megjelenés: 2005. első félév

GAMESHOW PC GURU tipp

A hatalmas sikerű (kétmillió eladott példány!) birodalomépítős játék folytatását először láthatta a világ akcióban. Nos, első látásra nem volt sok köszönet ebben az akcióban, mivel a félkész verzió mozgalmasabb jeleneteknél borzasztóan lelassult (akár 2-3 fps-ig). Ha azonban ettől elvonatkoztatunk (nyilván ki fogják javítani a 2005-ben esedékes megjelenésig), roppant vonzónak tűnt a játék! Az ígéretek nem kispályások: időszámításunk előtt 10 000-től a 23. századig ívelő civilizációs fejlődés, 14 irányítható nemzet, összesen 700 (!) -féle épület és harci egység, három epikus hadjárat (ókori koreai, középkori német, és a jövőbe is átnyúló legújabb kori amerikai). A játék körökre osztott stratégiák vonásait csempészi az RTS-ek világába: kidolgozott diplomáciai rendszer, az alattvalókat irányító, különféle jellemű AI segítők (polgármesterek), territóriumokra felosztott térkép (egy territórium meghódításával kapunk csak jogot az ott található nyersanyagok kitermelésére). A harc is magasabb szinten zajlik, mint a megszokott „kijelölöm a katonákat, aztán hajrá" módszer. Ha háborúba bocsátkozunk, külön képernyőn kell felvázolnunk a kívánt hadmozdulatokat, amit aztán a tábornokaink maguk vezényelnek le – nem kell vadul klikkelgetnük a csata közepén, csak a fontos stratégiai döntéseket hozzuk meg. Érdekesnek tűnik a szuperhatalmak rendszere is: minden korban egy ország kapja meg a világ gazdasági, katonai, illetve politikai vezetőjének járó koronát, ami egy sor extra lehetőséget biztosít számára (no meg egy rakás ellenséget...). Így modellezi a játék a történelem során menetrendszerűen felbukkanó és elbukó világhatalmakat, mint a római császárság, a brit világbirodalom, vagy napjainkban az USA.

Egyetlen kérdés maradt a végére: ha a játékot a Mad Doc Software fejleszti, vajon min munkálkodik az első részt megalkotó Rick Goodman, és csapata, a Stainless Steel? Amikor összefutottunk Rickkel, éppen Brian Reynoldsszal beszélgetett, és a „beviszünk a Half-Life 2-re" mézesmadzag ellenére sem volt elárulni...

A küzdőfelek dolgát időnként eső és köd nehezíti

Brothers in Arms

GAMESHOW PC GURU tipp E3

video a DVD-n

Fejlesztő: Gearbox Software
Kiadó: Ubisoft
Megjelenés: 2004. tél

A show egyik legnagyobb meglepetése a Gearbox (ők készítették a Half-Life kiegészítő lemezeit, valamint a Halo PC-s konverzióját) műhelyében immár három éve fejlesztett Brother in Arms okozta. A prezentáció céljából felállított sátorban a kiállítás leglelkesebb játékfejlesztője, Randy Pitchford, valamint a Brothers in Arms háborúkat megjárt katonai tanácsadója fogadott bennünket.

Valósághűség mindenek felett

A gearboxos fejlesztők a Brothers in Arms készítésekor a taktikus játékmenet mellett a legnagyobb hangsúlyt a történelmi hűségre helyezték. A játék főhőse, valamint az irányításunk alatt lévő két hatfős osztag minden egyes tagja valós személy, akik tényleg részt vettek a játékban felvonultatott küldetésekben. A hiteles történelmi személyiségek mellett milliméter pontossággal rekonstruált hadszíntereken vehetjük fel a küzdelmet Normandiában a németek ellen. A gearboxos srácok ugyanis minden egyes helyszint műholdas és korabeli légifelvételek alapján modelleztek így nem csak a még ma is álló romokkal, hanem a világháború óta el nem pusztított fákkal, és növényzettel is találkozhatunk. Ahogy Randy megjegyezte: aki kiismeri a játék pályáit, nyugodt szívvel elszegődhet Normandiába idegenvezetőnek!

A minden részletre kiterjedő történelmi hitelességhez természetesen taktikus játékmenet dukál. Ez az a pont, ami a Brothers in Armst konkurensei fölé helyezi. A játékban ugyanis a két csapat parancsnokát alakítjuk, így időnk nagy részét a Call of Dutytól vagy a Medal of Honortól eltérően nem a gépfegyverünk ropogtatásával, hanem a hadszíntér felmérésével, az ellenséges egységek pozíciójának elemzésével, valamint a tereptárgyakból adódó lehetőségek feltérképezésével és kiaknázásával fogjuk tölteni.

Gondolkodj!

A Brothers in Armsban, mint a fentiekből kiderült, nem pergő akcióval, hanem taktikus játékmenettel találkozhatunk, amit a már játszható programmal be is mutattak a készítők. A próbaverzióban a feladatunk egy romos házból, és a körülötte felhúzott kerítés mögül tüzelő katonák likvidálása volt. Első lépésként a kerítés mögé bújt ellenség likvidálása volt a cél. A szemből jövő golyózápor ellen semmi esélyünk sem volt, ezért a frontális támadás semmiképpen sem volt kivitelezhető. Az első alakulattal a tereptárgyak mögül fedező tüzet biztosítottunk, így a második osztag, ha kisebb nehézségek árán is, de meg tudta kerülni a kőkerítést, ahol hasra vágva magukat pillanatok alatt legéppuskázták az ellenség első alakulatát. Az akciót követően a romos ház padlásán lévő géppuskafészek tűz alá vette az előbb még diadalittas csapatot, akik természetesen azonnal fedezékbe bújva viszonozták a tüzet. A kialakult tűzharcban csapatkapitányként utasítást adtunk a ház megkerülésére, majd az ajtót berúgva parancsba adtuk a fészek megsemmisítését – ahonnan már nyerő pozícióban várhattuk a gépi AI ellentámadását.

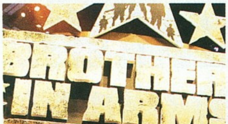
> **"A három éve teljes titokban készülő játék Steven Spielberg figyelmét is felkeltette"**

Easy to use

A Brothers in Arms taktikus játékmenete mit sem érne, ha a játékosnak hosszú menürendszeren keresztül lenne csak lehetősége kiadni az utasításait. A játék kezelése azonban roppant felhasználóbarátra sikerült. A csata bármely pillanatában megállíthatjuk az időt és a Panzershez hasonlóan, nyugodt körülmények között tervezhetjük meg taktikánkat. Ha azonban valaki nem szeretné megszakítani az akciót, az egér egyetlen kattintásával is kiadhatja a parancsait. Az egér mozgatásával a terep vagy az alakulatok fajtájának függvényében folyamatosan változik a kurzor alakja: ha egy útszéli roncsra klikkelünk, automatikusan fedezékbe vonulnak társaink, ha géppuskafészekre, elfoglalják azt, míg ha az ellenfélre, természetesen a lehető legrövidebb idő alatt megpróbálják lekaszálni azokat. A felhasználóbarát kezeléshez kiválóan asszisztál a játékban felvonultatott mesterséges intelligencia, amely a környezetet felmérve, okosan cselekszik.

A Brothers in Arms számomra a show egyik legnagyobb meglepetése volt. Kiváló grafikája, páratlan játékmenete és az okosan gondolkodó mesterséges intelligenciája a legnagyobbak közé emelte, és a Half-Life 2 és a Splinter Cell 3 mellett az év legjobban várt játéka lett. Állítólag maga Steven Spielberg is megjelent inkognitóban az egyik prezentáción, és a fejét csóválva az Elit alakulatról mormogott valamit...

Az ilyen akciókat ideális esetben gondos tervezés előzi meg



Húzza ki magát, katona!

Szinte beledidereg az ember ebbe az esőbe - bár az autónak nincs tükörképe a pocsolyában...

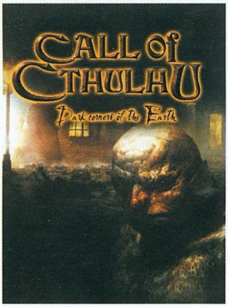
THE BEST GRAPHICS SOLUTION PROVIDER
www.asus.com
ASUS®
RADEON 9800 XT
RADEON 9600 XT
RADEON 9600 SE
RADEON 9200 SE
ASUS Radeon sorozat
Radeon 9800 XT/TVD (256 MB)
Radeon 9600 XT/TVD (128MB)
Radeon 9600 SE/TD (128MB)
Radeon 9200 SE/TD (128MB)
Radeon 9200 SE/T (64MB)
Csács grafikus megoldások, a sajtó szerint is
Több mint 300 díjat nyertek az ASUS grafikus kártyái a szakmai médi-ben, szerte a világon.
PC Games Hardware Germany
ComputerDIY TAIWAN, R.O.C.
Game Land Russia
PC Shopper China
PC2000 TAIWAN, R.O.C.
PCPOP China
BearEyes China
GotApex United States
RIVA 3D United States
AMD3D United Kingdom
VR-Zone Singapore
Tom's Hardware Guide Turkey
FiringSquad United States
TBREAK United Arab Em.
Overclocker Paradise TAIWAN, R.O.C.
PC Buyer Hong Kong
RIVA 3D United States
ASUS GAMEFACE
GAMEFACE
Ponttól-pontig videokonferencia, videójáték- és tévékészülék funkció párhuzamosan
ASUS VIDEOSECURITY II
Video Security
A számítógépet biztonsági rendszerré változtatja át
ASUS SMART DOCTOR II
Smart Doctor
Folyamatosan figyeli a rendszer állapotát, maximális védelmet biztosítva
ASUS DIGITAL VCR II
Digital VCR
A számítógépet professzionális, többcélú videólejátszóvá változtatja át
ASUS SMART COOLING
Smart Cooling
Csendes használatot biztosít és meghosszabbítja a kártya élettartamát
ASPECT COMPUTER Kft.
Tel: 1 3405080
Fax: 1 3398780
Email: sales@aspect.hu
www.aspect.hu
CHS HUNGARY KFT.
H-1138 BUDAPEST,
VÁCI ÚT 17-119.
Tel: 1 4513500
Fax: 1 4513535
Email: chs@chs.hu
www.chs.hu
Mycom Co. Ltd.
1115 Budapest,
Kelenfoldi u. 2.
Tel: 1 2045464
Fax: 1 2047444
www.mycom.hu
Ramiris
Frangepán u. 46. H-1139
Budapest, Hungary
Tel: (06-1)888-3200
Fax: (06-1)888-3201
Email: ertekesites@ramiris.hu
www.ramiris.hu
ASUS
HEART OF TECHNOLOGY

Call of Cthulhu
Dark Corners of the Earth

Fejlesztő: Headfirst Productions Kiadó: Bethesda Softworks Megj.: 2004. tél

A show nagy meglepetése ez a H.P. Lovecraft műveiből készült játék volt számunkra. Már két és fél éve a legjobbakat halljuk róla, de annyira szépnek tűntek az eddig jobbára ismeretlen fejlesztők nyilatkozatai, hogy nem nagyon hittünk el semmit...

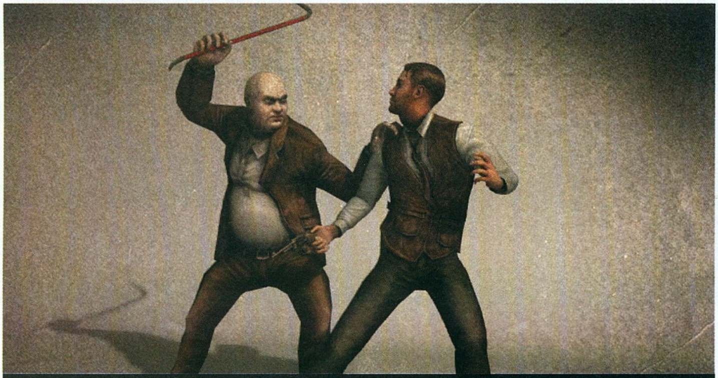
Az E3-on aztán be kellett ismernünk, hogy a készítő Headfirst minden jól hangzó ígéretét betartotta: döbbenetes hangulatú rémálomvilág elevenedett meg a Bethesdánál kiállított Xboxon (persze PC-s verzió is lesz).
Az ismert horrorszerző négy novellájából összegyúrt történet 1920-ban, a Lovecraft műveiben nehezen megkerülhető Arkham szanatóriumban kezdődik, mégpedig azzal, hogy főhősünk felakasztja magát... A kedélyes nyitás után azt követhetjük végig a játék 12 küldetésében (amely szám azért pöttyet kevésnek tűnik), hogy emberünk hogyan jutott erre a végzetes elhatározásra – az unhappy end tehát garantálva. A különböző pályákról mutatott részletek igen meggyőzően mutatták be a főhős megőrülésének momentumait, és bár maga Cthulhu nem fog szerepelni a játékban, az igen rút és hatalmas ocsmányságok (többek közt Shub-Nigurrath) láttán nem is hiányoltuk annyira. Amikor egy tengerből kiemelkedő, Godzilla méretű szörny a szemünk előtt szanálta le a hajót, amin tartózkodtunk – miközben kétméteres, agyaras ivadékai a legénységgel játszadoztak –, Hancuval az állkapcsunkat szedegettük a földről, és megnyugodtunk, hogy a vízből kikelő Nagy Öreg témáját azért nem hagyták ki a készítők...



A Dark Corners of the Earth több ötletet átvett a Chaosium Cthulhu-szerepjátékkönyveiből, sőt egyes szabályok egy az egyben szerepelnek a programban – mindenekelőtt az őrület-pontrendszer. Ennek alapötlete a következő: mivel Lovecraft hagymázas rémlátomásai között fogunk kóborolni, nemcsak testi, de szellemi épségünkre is vigyázni kell. Ha a szemünk láttára történik valami szörnyűség, választott karakterünk józanság pontot veszít, és ahogy fogynak a pontok, a karakter úgy fog lassan megtébolyodni. Erre még szépen ráját-szik az a szemlélet is, hogy a Cthulhu-univerzum lényeit meglehetősen nehéz legyőzni, ezért a játékmenet sokszor a Thiefet fogja idézni, illetve a nagyobb szörnyek legyőzéséhez mindenképpen valamilyen trükkre lesz szükség (áramot vezetünk beléjük, hajóágyúval lövünk rájuk stb). A '20-as évek hadiipari csúcstechnikája (hatlövetű, shotgun, dinamit) csak a kisebb lények ellen lesz igazán használható – reméljük, hogy ezt sem kell majd nyakra-főre alkalmaznunk, mert a túlzottan rambós akciójelenetek tönkre tudnák tenni a remek lovecrafti atmoszférát.

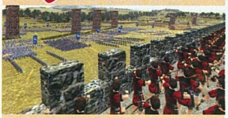
Apropó, atmoszféra. A néhol kissé darabos, de igen jól megtervezett grafikai elemek és a hangeffektek (sikolyok, lények szörcsögései, baljós zene) már megteremtik a Cthulhu-hangulatot, de néhány aprósággal a készítők a fokozhatatlanságig fokozták a játékos paráztatását. Mindenekelőtt, nincs semmilyen kezelőfelület és kijelző – a célkeresztet elfelejthetjük, és kis számlálókon sem látjuk majd, mennyi töltényünk van, vagy mennyire vagyunk egészségesek. Harc közben így érdemes lesz számolnunk, mennyit lőttünk a hatlövetűvel, esetleg belekukkantani a forgótárba. Emellett bizonyos időközönként nem árt magunkra nézni a játék helyszínein található tükrök valamelyikében, hogy mennyire szorulunk ápolásra. Komoly gyógyító készletekről azonban ne is álmodjunk (leghatásosabb ilyen jellegű segítségünk némi morfium lesz, ami viszont függőséget okozhat), ahogy a töltényes ládákat sem két kézzel fogja szórni a program. Hogy még vidámabb legyen az élet, az egészségi állapotunkban beálló változásokat is szépen leköveti a program – a szemünkbe fröccsenő vér, a törött lábon bicegés éppúgy, mint a józanság-veszteséget követő őrületet jelző hallucinációk (amelyek az irányításra is hatással lesznek). Mindezt sötét szobában, megfelelő hangfalakkal játszani... szívbetegek inkább el se kezdjék.

A Chaosium által elismert első hivatalos Cthulhu-játék tehát roppant ígéretes darab, olyan FPS, amiben végig a főhős az üldözött, és amelyből jó eséllyel lehet minden idők legijesztőbb PC-s játéka.



Gordon öregen, elhízva, a sugárbetegségtől kihullott hajjal - csak a pajszer a régi

E3 apró



A BBC után a History Channel tévécsatorna is megvásárolta a Rome Total War jogait, hogy a játék segítségével készítse el híres történelmi csatákról szóló műsorainak illusztrációit.

Will Wright megerősítette, hogy a Maxis új Sim City játékon dolgozik. Elsődleges célkitűzésük az ötödik epizóddal, hogy úgy tudjanak a régi rajongóknak új élményt nyújtani, hogy közben ne tegyék reménytelenül bonyolulttá a játékot azok számára sem, akik először látnak Sim Cityt...

Tavaly még a kiállított játékok között szerepelt, idén azonban hiába kerestük: a Microsoft leállíttatta a Train Simulator 2 fejlesztési munkálatait.

Alexander Seropian, a Bungie egykori alapítója, miután a Microsoft általi felvásárlásnál kilépett a cégtől, most új, saját csapatot alakított. A Wideload Games a Halo 2 motorjával hajtott játék készítésébe kezdett, ami legkorábban 2005 végén jelenik majd meg.

A Ubisoft büszkén jelentette be, hogy a Splinter Cell eladásai túllépték a hatmilliót (a Pandora Tomorrow-val együtt pedig közelednek a nyolchoz), míg a Prince of Persiáé a 2,5 milliót ostromolják. Eközben az EA a Battlefield Vietnam eladási eredményeit tette közzé: mindössze két hét alatt 700 000 darab fogyott a játékból!

Gabe Newell egy ATI-prezentáción elmondta, hogy a Half-Life 2 mintegy 35-40%-kal gyorsabban fog futni Radeon X800-on, mint GeForce 6800-on.

Spider-Man 2

Fejlesztő: Treyarch
Kiadó: Activision
Megjelenés: 2004. július

Hatalmas várakozás előzi meg minden idők legsikeresebb képregény-filmjének második részét, melyhez természetesen a trendnek megfelelően akció-kalandjáték is dukál. Az Activision színeiben induló Pókembertől mindenki őrületes bevételeket vár, így a kiadó nagy hangsúlyt fektetett a játék megfelelő prezentációjára. Az első, ami mellett senki sem mehetett el szó nélkül, a kiállítás helyszínéül szolgáló Convention Center bejárata fölött kúszó kb. 25 méteres felfújható pókember-figura volt, ami már önmagában is impozáns képet festett, nem beszélve az Activision standján felállított eredeti filmes kellékekről. A kiállítás harmadik napján aztán felbukkant az eredeti képregény alkotója, Stan Lee, akit áhítattal és dedikálásra váró papírlappal fogadtak az újságírók. A Spider-Man 2-ben az első részhez hasonlóan meg kell tisztítanunk New Yorkot a bűnbandáktól, és segítenünk kell a bajba esetteken. Mindezt a két évvel ezelőtt megjelent első résznél természetesen jóval szebb környezetben és barátságosabb irányítással.

Silent Hunter 3

video a DVD-n

Fejlesztő: Ubisoft Romania
Kiadó: Ubisoft
Megjelenés: 2004. szeptember

Gyermekkorom egyik legnagyobb mozis élménye, a Tengeralattjáró megtekintése után mindig hatalmas lelkesedéssel merültem az óceánok mélyére, ahol a filmbeli élményeimtől fűtve vártam a periszkópomban felbukkanó csatahajókat. Éppen ezért rohantam kitörő lelkesedéssel a Ubisoft standjához, ahol a játék termékmenedzsere mutatta be az 1996-ban debütált, és hatalmas sikereket megért Silent Hunter harmadik részét.

Bátran állíthatom, hogy a román fejlesztésű (!) tengeralattjáró-szimulátornál szebbel még nem találkoztunk a műfajban! A pixel shaderes víz, a látványosan változó környezet viszontagságai, a háborgó tenger, valamint a szemerkélő eső látványa minden képzeletemet felülmúlta. A kiállított verzió a játék szimulátor mivolta ellenére rendkívül felhasználóbarátra sikeredett, így alig öt perc elteltével sikerül II típusú tengeralattjárómmal megsemmisíteni egy tengerjáró anyahajót. A játékot bemutató srác elmondta, hogy az egyszerűbb kezelhetőség ellenére a Silent Hunter 3 szimulátor marad, céljuk csupán az, hogy a műfajtól eddig idegenkedők is élvezetes és sikerélményekben gazdag ütközeteket vívhassanak.

A látszat ellenére itt éppen nagy izgalmak történnek

Doom 3

Fejlesztő: id Software
Kiadó: Activision
Megjelenés: 2004. nyár

A játék, amire a fél világ vár, és aminek a programozó zseni John Carmack szerint már közel egy éve meg kellett volna jelennie... A Doom 3 a tavalyi és tavalyelőtti videodemonstrációval ellentétben idén már végre kipróbálható volt (a magyar újságírók számára most először, bárki bármit is állít holmi „bétatesztekről"...)! A sors keserű fintora, hogy mindez csak Xboxon volt elérhető, így kénytelenek voltunk beérni alacsonyabb poligonszámmal és kisebb felbontású textúrákkal. Mindezek ellenére a Doom 3 még mindig brutálisan néz ki! A fény és árnyékhatások, az atmoszférikus és félelmetes zene olyan elegyet alkot, amilyennel a Silent Hill második része óta nem találkoztunk. A Microsoft standján futtatott demót természetesen többször is végigjátszottuk, de egyetlenegyszer sem éreztük azt, hogy az évtized játékával van dolgunk. Az egypályás demóban szűk folyosókon lövöldözhettük halomra a lassan cammogó zombikat, akik minden egyes végigjátszáskor ugyanonnan és ugyanakkor törtek az életünkre, így másodszorra már esélyünk sem volt. Vártuk az előzetes videókból és képekből már oly jól ismert szörnyeket, a beteg elme szülte gyermekfejű pókokat, ám ezekből semmit sem tapasztalhattunk. A demó végigjátszása alatt mindvégig az volt az érzésünk, hogy az id munkatársai a lehető legkevesebbet szeretnének megmutatni a játékukból – ezzel azonban elérték azt, amit még ők sem engedhetnek meg maguknak: egyetlen neves újság sem jelölte őket a show legjobbjának. A felemásra sikerült demópálya ellenére azonban bízunk az id-ben és hisszük, hogy a remélhetőleg közeli megjelenéskor mind a szakma, mind a közönség az egekig magasztalja az id eddigi legaprólékosabban megtervezett munkáját. A mágikus időpontról még mindig nincs semmi hivatalos információ, bár egy német magazin már beharangozta a „világpremier tesztet" június elejére, a fejlesztők kerek perec közölték, hogy ez blöff, a játék még nincs kész, a joker-válasz minden kérdésre: „when it's done".

A mellékhatások tekintetében kérdezze meg pszichiáterét!

BloodRayne 2

Fejl.: Terminal Reality Kiadó: Vivendi Megj.: 2004. okt.

"Bizalomgerjesztő"

A tavalyi év kétes sikerű vámpíros játékának főszereplő hölgye idén visszatér, hogy bebizonyítsa: nincs nála jobb a külső nézetes akciójátékok palettáján. Ezzel a szerénynek semmiképpen sem nevezhető mondattal fogadott bennünket a Majesco standján a játékot bemutató úriember, majd azonnal az agyonbumpolt grafikára és a vérszívó hősnő akrobatikus képességeire terelte a szót. Tény, hogy a BloodRayne második része az átlagosnál szebbre sikerült és az is biztos, hogy az első résznél jóval brutálisabb kivégzésekkel és új pusztakezes harci technikával találkozhatunk – mégis úgy éreztem, a BloodRayne 2 mindezen változtatások ellenére maximum a középkategória győzteseként vonulhat be a PC-s játékok történelemkönyvébe. S hogy miért? A válasz egyszerű: a játékmenet semmi különlegeset nem tudott felmutatni. A közepes pályatervezés, a kapcsolók keresgetésében kimerülő kalandelemek, és az átlagosnál több fröcsögő vér sajnos nagyon kevés ahhoz, hogy a játékosokat a monitorok elé szegezze…

Full Spectrum Warrior

video a DVD-n

Fejlesztő: Pandemic Studios
Kiadó: THQ
Megjelenés: 2004. szeptember

A tavalyi év legnagyobb meglepetését okozó, taktikai elemekkel felvértezett akciójáték fejlesztése a finisbe érkezett, ám még mielőtt learatja a babérokat (azaz a vásárlók pénztárcájának tartalmát), gyorsan bezsebelt még pár „Show legjobbja" díjat. A Pandemic fejlesztőinek ultrarealisztikus katonai szimulátorában mindent megtehetünk, amit a mai modern fegyverzettel felszerelt speciális osztagok. A játék könnyű kezelhetősége, az elképesztő mesterséges intelligencia (a játékban irányított katonák helyzetfelismerő képessége lehengerelte a szaksajtót) és mély taktikai lehetőségek minden bizonnyal a nyár egyik legnagyobb sikerjátékává varázsolják a Full Spectrum Warriort, mely már most, béta állapotban is kategóriájának legjobbja.

Szevasztok fiúk, gyertek be a napról, itt van árnyék, erre!

Dungeon Siege 2

video a DVD-n

Fejlesztő: Gas Powered Games
Kiadó: Microsoft
Megjelenés: 2004. karácsony

A Diablo mintájára készített hack'n' slash RPG Chris Taylor (az ő nevéhez fűződik a legendás Total Annihilation) személye ellenére mérsékelt sikereket tudhatott magáénak, éppen ezért fogadtuk a tavalyi E3-on értetlenül a Microsoft bejelentését a készülő folytatásról. A zárt ajtók mögött tartott bemutatóra akkor sajnos nem juthattunk be, idén viszont magunk pró-bálhattuk ki Chris új művét.

A Dungeon Siege 2 képi világa első ránézésre vajmi keveset változott. Ugyanolyan, aránylag kevés poligonból álló, de az átlagosnál több animációs fázissal felvértezett karakterekkel találkoztunk, mint jó két évvel ezelőtt – ennek ellenére lelkesen ostromoltuk kérdéseinkkel a játék mellett álldogáló fejlesztő srácot. Mint megtudtuk, a Dungeon Siege 2-ben szinte mindent lemásoltak a Diablo 2-ből amit csak le lehetett! Az új epizódban található ritka, egyedi, és készletbe tartozó fegyvereket, amik a karakterünk fejlődésével együtt szintet lépnek, több irányban fejleszthetjük képességeinket, valamint megjelentek azok a tárgyak, amelyekbe speciális képességekkel rendelkező ékköveket helyezhetünk. A szemérmetlen lopások mellett azért találkoztunk eredeti újdonsággal is. A történet és a játékban szereplő NPC karakterek ugyanis jóval nagyobb szerephez jutnak majd, mint eddig. Sok esetben érkezünk válaszúthoz a történet során, amikor a karakterektől szerzett információk birtokában juthatunk csak tovább.

A szerteágazó történet több, egymástól homlokegyenest különböző befejezést is takar, ám ezekről érthető okokból kifolyólag semmi információt nem árultak el nekünk. Mindent összegezve kijelenthetjük, hogy a Dungeon Siege előnyére változott, ám semmiképpen sem lett több annyival, hogy a Diablo-fanatikusokat a maga oldalára állítsa. Ettől függetlenül megjelenésekor valószínűleg kellemes, de nem maradandó élményt fog nyújtani.

A DS2 a gátlástalan ötletlopás külföldi iskolapéldájának tűnik

Advent Rising

Fejlesztő: GlyhX Games
Kiadó: Vivendi
Megjelenés: 2004. november

video a DVD-n

Egyik titkos favoritunk volt az E3-on az Orson Scott Card regénye alapján, és az író aktív közreműködésével készülő cím – és a Majesco standján hatalmas kivetítőn futó játék közbeni animációk csak tovább szították lelkesedésünket. Hanem amikor kipróbáltuk a játékot, alaposan letörtünk… Sci-fi-be oltott Max Payne-klónt kaptunk, stílusos, ám meglehetősen középszerű grafikával, kusza harcrendszerrel, irányíthatatlan járművekkel. Ráadásul mindezt egy olyan demópályán, ahol nem volt más dolgunk, mint hatalmas sziklák között menni előre szkafanderes főhősünkkel, és lelőni a szembejövő idegeneket (a vízeffekt és a lézerek becsapódásai azért jól néztek ki). Reméljük, az izgalmasnak és misztikusnak ígérkező sztori, és a nemlineáris játékmenet feledteti majd velünk idén ősszel az E3-as demó halványabb teljesítményét…

Az Advent okozta az egyik legnagyobb csalódást

Imperial Glory

video a DVD-n

Fejl.: Pyro Studios Kiadó: Eidos Megj.: 2005. eleje

Lehullt a lepel a Pyro új játékáról, amin a Praetorians óta dolgoznak a spanyol fiúk-lányok! Az Imperial Glory a XIX. századi Európa vérzivataros csatamezőire kalauzolja a játékost, ahol a Total War sorozattól megszokott módon, rémisztően nagy létszámú seregeket felvonultató 3D-s real-time csatákban dönthetjük el, ki is a legény a gáton. A jelöltek: Anglia, Oroszország, Franciaország, Poroszország, és a jó öreg Osztrák-Magyar Monarchia. A stratégiai terep Európa és Észak-Afrika 51 provinciára osztott térképe (rengeteg stratégiailag fontos pozícióval, mint például a Gibraltári szoros), plusz 29 tengeri terület. Bizony tengeri – ugyanis az Imperial Gloryban hatalmas szerepet fognak játszani a tengeri csaták, flottáinkkal akkora ütközetekben vehetünk részt, amelyek lepipálják a trafalgari csatát is.

Kiemelten figyelnünk kell továbbá az időjárásra, embereink moráljára, a terepviszonyokra… remek újkori Total War-klón érkezésére van tehát kilátás 2005 első negyedévében!

Játékokra jellemző takaros felsorakozás

Vampire the Masquerade Bloodlines

Fejlesztő: Troika
Kiadó: Activision
Megjelenés: 2004. november

A Troika vámpíros játéka mára elérte, hogy ne csak az első Half-Life 2 engine-t használó játékként, hanem az egyik legígéretesebb RPG-ként tekintsenek rá a látogatók. A show-n a fejlesztők leginkább a játék nyújtotta változatosság bemutatására törekedtek (első este vitatkoztunk is Sasával, hogy vajon ugyanazt a játékot láttuk-e: ő brutális FPS-re, én karakterlappal szöszmötölős, varázslós RPG-re emlékeztem…). Másnap, mikor mindketten visszamentünk az Activision standjához, és átvágtuk magunkat a vámpírnak maszkírozott hostesslánykák sorain, kiderült a turpisság. Leonard Boyarski, a játék vezető fejlesztője azt mutatta be, hogy egy adott helyzetet mennyire különböző utakon tud megoldani a játékos, ha már klánba tartozó vámpírt irányít. A feladat létfontosságú információ megszerzése volt egy bár tulajdonosától. Brujah vámpírral játszva Leo brutálisan berúgta a bár ajtaját, egy shotgunnal halomra lőtte a személyzetet (itt a játék egészen olyan volt, mint a Half-Life 2), majd a tulajból fenyegetéssel szedte ki az infót (így szerzett magának egy komoly ellenséget). Ugyanezen a pályán a Malkavita vámpír lopakodással és zárfeltöréssel jutott be a bárba, ott pedig a tulaj számítógépének feltörésével jutott az információhoz – akik pedig útközben észrevették, megtapasztalhatták, milyen az, amikor egy vámpír átveszi az elméjük felett az uralmat… Láthattunk még példákat a vérmágia alkalmazására: az időlassítás bullet time szerű effektet eredményezett, a természetfeletti érzékeléssel pedig kiszúrhattuk, hogy a bár melyik alkalmazottja tartja magánál a széf kulcsait. Végezetül bemutatták a karaktergenerálást, ami egy az egyben az eredeti szerepjátékrendszer szabályait követte. Megjelenési dátumot is kaptunk: idén november közepén érkezik a vámpírinvázió (a fejlesztők jelenleg a cenzorokkal küzdenek, akik a játék által mutatott nyers erőszak, vulgáris nyelvezet és szexuális tartalom miatt korhatár-címkékkel ragasztanák tele a játék dobozát).

Nyaklánctól lefelé határozottan kellemesebb a látvány

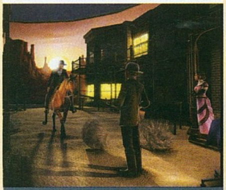
toplista

A PC Guru csapata a nemzetközi internetes és nyomtatott sajtóhoz hasonlóan számot vetett, és megpróbálta összegyűjteni a Los Angeles-i kiállítás legjobb PC-s játékait. A lista igazi érdekessége, hogy a Half-Life 2 és a Rome kivételével kizárólag idén bemutatott játékok lettek a befutók.

1. Splinter Cell 3

2. Half-Life 2
3. Battlefield 2

4. Warhammer 40K
5. The Movies



6. Battle for ME
7. Rome Total War
8. The Sims 2
10. Pacific Assault

11. Brothers in Arms

Grand Theft Auto San Andreas

Fejlesztő: Rockstar North **Kiadó:** Take 2 **Megjelenés:** 2005. május

A Rockstar fejlesztői elég fura módját választották a legújabb GTA-epizód bemutatásának. A kiállításra nem vitték ki a játékot, viszont az E3 utolsó napján egy zártkörű partin, valamint Amerika vezető játékmagazinjának, a Game Informernek (másfél millió előfizető...) hasábjain a világ színe elé tárták új szuperjátékuk, a San Andreas részleteit. Mivel a játék nem volt jelen a show-n, mindenki a civilben a helyszínen nézelődő Rockstar-tagokat nyaggatta kérdéseivel. Nekünk is sikerült becserkészni egy GTA-fejlesztőt, és néhány ügyes manőverrel (kölcsönadtunk neki a sajtóbelépőnket, aminek hála nem kellett órákig sorban állnia a Half-Life 2 prezentációra várva) olyan szintű hálára köteleztünk, ami megtörte a szigorú titoktartási kötelezettségét is. Informátorunk valódi nevét nem árulhatjuk el, ezért az alábbiakban Mr. Johnsonként fogunk hivatkozni rá...

PC Guru: PC-s lap lévén az első és legfontosabb kérdésünk természetesen a PC-verzióra vonatkozik...
Mr. Johnson: Nos, a hivatalos verzió az, hogy a játék egyelőre kizárólag PS2-re készül, és október 19-én fog megjelenni világszerte. Nem hivatalosan azt tudom ehhez hozzátenni, hogy a tervek hasonlók a GTA3-hoz, és a Vice City-hez; azaz jövő májusban PC-n, 2005 karácsonyán pedig Xboxon is kijön a játék a szokásos újításokkal és szebb grafikával.

PC Guru: Hol játszódik a játék? A San Andreas cím a Szent András törésvonalra, azaz Kalifornia csendes-óceáni partvidékére utal...
Mr. Johnson: Jó felé tapogatózol... a csavar azonban az, hogy ezúttal nem egy város, hanem egy egész állam a helyszín! Három hatalmas város: Los Santos, San Fierro és Las Ventura, valamint az ezek között elterülő vidék lesz a játéktér, ami kb. ötször-hatszor nagyobb területet jelent, mint a Vice Cityé volt. Ahogyan az előző részekben Liberty City New York, Vice City pedig Miami virtuális megfelelője volt, úgy a San Andreasban Los Angelest, San Franciscót és Las Vegast vettük alapul a városok jellegzetességeinek, hangulatának kialakításakor. A három nagyváros között jellegzetes kaliforniai vidék terül el, kisebb városokkal, farmokkal, titkos helyszínekkel. A városok között autópályán, vagy mellékutak hálózatán közlekedhetünk.

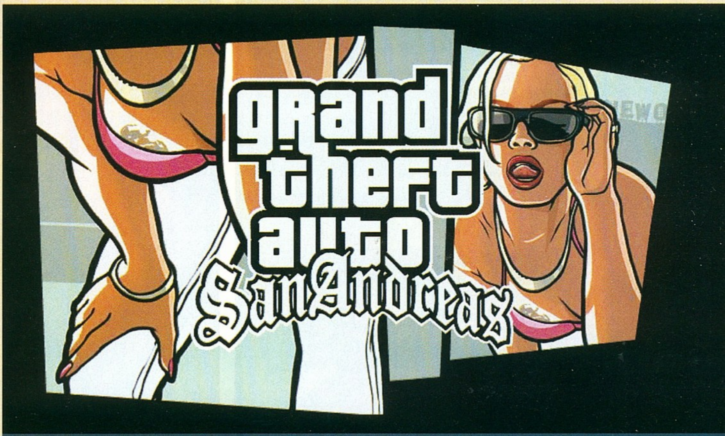
PC Guru: A játék kezdetén azonnal bejárhatók lesznek a városok?
Mr. Johnson: Nem, ahogy a régi epizódokban, most is a sztori bizonyos pontjain nyílnak csak meg egyes városok, illetve városrészek a játékos előtt.

PC Guru: A GTA-ban eddig nemigen kapott szerepet a domborzat, San Francisco utcái azonban híresen hepehupás terepen át vezetnek...
Mr. Johnson: Bizony, és ezt teljes mértékben visszaadja a játék! A dombok és hegyek egészen új dimenziót adnak a vezetésnek. Elsősorban San Fierróban, illetve a városok közti vidéken használjuk őket.

PC Guru: Ha már a vezetésnél tartunk: milyen járműveket irányíthatunk?
Mr. Johnson: Nos, a Vice Cityben a repertoár a mopedtől a helikopterig terjedt, a San Andreasban pedig még szélesebb a skála. A különféle bicikliktől és gördeszkától kezdünk, és a sorozatban eddig sosem látott szuper légi földi és vízi járművek mutatkoznak be... Ja, és hősünk végre megtanult úszni is!

PC Guru: Apropó hősünk... ki is ő?
Mr. Johnson: Carl Johnson egy vérbeli gettólakó gengszter a kilencvenes évek elejéről. Öt éve hagyta el San Andreast, hogy Liberty Cityben folytassa kisstílű üzelmeit (itt kapcsolódik a sztori a GTA3-hoz), de a játék kezdetén bátyja halála miatt hazatér szülőföldjére. Otthon a régi bandája, az Orange Grove Families élére áll, ami igencsak ráfér a csapatra, hiszen belső viszály és rivális bandák fenyegetése veszélyezteti a hatalmukat. Mindezt tetézi, hogy két korrupt zsaru csúnyán felülteti Carlt, akinek hamarosan gyilkosság vádjával a feje felett kell őrült kalandok között küzdeni a családjáért, a bandájáért, és persze a saját életéért.

PC Guru: Hm, szóval a környezet a kilencvenes évek kaliforniai gettóvilága...
Mr. Johnson: Így van. Pokoli idők voltak... Több ezer tagot számláló motoros bandák háborúztak fényes nappal a nyílt utcán, a rendőrség tehetetlen volt, a közbiztonság pedig a nullával egyen-



Mellesleg azt hiszem egyetérthetünk abban, hogy San Andreas is klassz hely

Ez a kép valószínűleg nem karrierünk csúcspontján készült

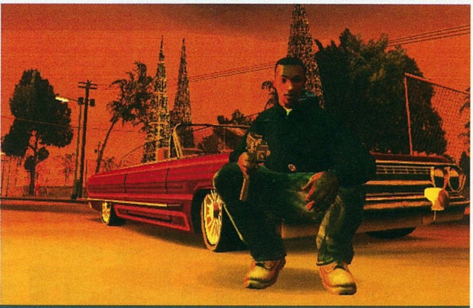
értékű. Talán még emlékeztek a hiradókból a Los Angeles-i gettólázadásra, a fél város lángokban állt… nos, ennek a káosznak a közepébe csöppen a játékos a San Andreasban! Hihetetlen mértékű kutatómunkát végeztünk, hogy ezt a világot hűen meg tudjuk jeleníteni a játékban. A grafikusaink egész Kaliforniát bejárták, és fényképek tízezreit készítették Beverly Hills villáitól a Berkeley egyetem kerületein át a legdurvább nyomortelepekig mindenhol, hogy ezek alapján tudjanak dolgozni. Az egész amerikai élet bele van sűrítve ebbe a környezetbe: a kőkemény üzleti világ, a siker, pénz és csillogás Hollywoodja, a gettók nyomorúsága… A játék fő arculattervezői Estavan Oriol fotóművész-divattervező (a Cypress Hill rapbanda videoklipjeinek rendezője), és DJ Pooh (Ice Cube ex-producere), akik többet tudnak a kilencvenes évek utcai kultúrájáról, mint bárki más a világon.

A tavalyi és a tavaly előtti évhez hasonlóan a Take 2 idén sem állított ki egyetlen játékot sem az E3-on, de egy-két fejlesztővel összefuthattunk.

PC Guru: Gondolom a zene is ezt az életérzést fogja tükrözni, és hip-hop, illetve rap irányba mozdul el…
Mr. Johnson: Nem feltétlenül… Mindig is büszkék voltunk arra, hogy a GTA játékok zenéire nem nyomja rá a bélyegét egyetlen zenei stílus, és e nélkül tud átfogó, tarka, mégis egységes aláfestést adni a játéknak. A rap és hip-hop természetesen képviselteti magát a zenében (amit az autók rádióiból hallgathatunk, csakúgy mint eddig), de a kilencvenes évek többi divatos műfaja is. Mivel a zenék összeállítása most zajlik, konkrét előadókat még nem tudok mondani.

PC Guru: Na és mi a helyzet a…
Mr. Johnson: Nem, a szinkronhangokról sem tudok semmi pontosat, nemrég kezdődött a szereplőválogatás, a szövegeket pedig a nyáron veszik fel. Az viszont biztos, hogy a szinkron és a zene területén is a legnagyobb sztárok szerepelnek majd a játékban.

PC Guru: Oké, térjünk vissza akkor a játékra… Milyen újdonságokat tudnál még említeni a San Andreasból?
Mr. Johnson: Lássuk csak… Jópofa dolog, hogy az erőnléte tartása érdekében hősünknek enni kell (több száz étterem közül választhat majd). Ha nem eszik, legyengül, egy bunyó során esélye sem lesz. Az sem mindegy, hogy mit, és mennyit eszel! Ha hamburgert és fánkot kajálsz nyakra-főre, Carl el fog hízni. Ez megjelenik grafikusan is a játékban (ráadásul a többi szereplő dagadt bunkónak fog szólítani), de gyakorlati hátrányunk is származhat belőle, lelassulunk, és bizonyos küldetéseket egyáltalán nem tudunk majd véghez vinni. Járhatunk konditerembe is, ez segít lefogyni, jó hatással van az erőnlétünkre, és tiszteletet parancsoló muszklik jelennek meg a karaktermodellen, aminek hatására a szereplők mindjárt másképp viszonyulnak hozzánk.



Miféle Driv3rről hablatyolsz itt nekem, kishaver?

A Vice Cityben volt ugyan néhány kidolgozott belső helyszín, a San Andreasban már több ezer épületnek készítettük el a belsejét, sok küldetés játszódik ilyen helyszineken, illetve bármelyik házba betörhetünk némi zsákmány reményében – ez egy új bűnözési mód, amit eddig nem nagyon próbálhattunk ki a GTA-ban. A pénznek sokkal nagyobb szerepe lesz, mint az eddigi részekben, rá leszünk kényszerítve, hogy így vagy úgy, de pénzhez jussunk, nem csupán egyfajta pontszám lesz, mint a régi részekben.

Teljesen újraírtuk a járókelőket irányító, szabályozó mesterséges intelligenciát, ezúttal sokkal életszerűbben viselkednek majd, elfutnak előlünk, kihívják a rendőrséget, ha kell… Az ellenséges bandák tagjai okosan, egymással összedolgozva támadnak ránk, védik a területüket. Az ellenfelek sokkal agresszívabbak, ha nem figyelsz, a veszélyesebb helyeken körbeállják a kocsidat, kirángatnak belőle, és vagy elporoznak vele, vagy veled együtt darabokra verik… tehát ugyanúgy élnek a lehetőségeikkel, mint te! Minden egyes karakternek közel egy órányi véletlenszerű szövege lesz, így ha csak sétálunk a városban, nem állandóan ismétlődő, unalmas dumákat hallunk.

Nagy újdonság, hogy csapatban dolgozhatunk: maximálisan négyfős bandát toborozhatunk magunk köré, akikkel egy járműben utazhatunk (egy lassan tovagördülő, nyitott tetejű Cadillac, benne négy gengszter Uzikkal, képzeld csak el…!), közösen hajtjuk végre a küldetéseket… sokkal taktikusabb a játékmenet a társakkal összedolgozva, nem minden a reflexeinken múlik, a fejünket is használni kell.

Újraírtuk a célzási rendszert, amit elég sok kritika ért… az új módszer a Manhuntban használt rendszeren alapul. Használhatunk két mordályt egyszerre, illetve rengeteg közelharci fegyvert – a kézitusa közel olyan szinten lesz kidolgozva, mint egy verekedős játékban. Fizikai modellezés kerül a játékba, rag doll animációk, új, felspécizett grafikus motor, ami még nagyobb és részletesebb tereket képes megjeleníteni, valós idejű árnyékokkal és tükröződésekkel…

Szóval a világ legjobb játékát készítjük, higgyétek el! És most be tudnál vinni az ATI-féle Half-Life 2 bemutatóra is…?

apró

A számítógépes játékok olimpiájának, a World Cyber Gamesnek a szervezői bejelentették, hogy három éves koreai vendégeskedés után idén októberben San Franciscóban rendezik meg a világraszóló versenyt. A hivatalos versenyszámok a következők: Starcraft: Brood War, Warcraft 3: Frozen Throne, Counter-Strike: Condition Zero, Need for Speed Underground, FIFA 2004, Unreal Tournament 2004, Halo, és Project Gotham Racing 2.

A Konami standjáról állítólag elloptak egy játszható, több pályát tartalmazó Metal Gear Solid 3 DVD-t. Bár a hírt a szervezők, a Konami, és a Los Angeles-i rendőrség is cáfolta, több tucat szemtanú van rá, hogy két 20 éves forma srác felfeszíti a Metal Gear 3-at futtató gép plexi borítását, kiszednek egy lemezt a PS2-ből, majd elrohannak…

A Combat Mission: Afrika Korps készítőit megbízta az ausztrál kormány, hogy készítsék el a játék felturbózott változatát, néhány élethűséget fokozó újítással – ezt a védelmi minisztérium fogja használni háborús helyzetek szimulálására és elemzésére.

Todd Hollenshead kijelentette, hogy a Doom 3 mindenképpen megjelenik a nyáron, és az id már hozzá is fogott a következő játéka megtervezéséhez, amiről csak annyit tudni, hogy nem a csapat valamelyik régi játékának folytatása.

Rome Total War

GAMESHOW PC GURU tipp

Fejlesztő: Creative Assembly
Kiadó: Activision
Megjelenés: 2004. szeptember

A közelképek azért jobbak

Aminden stratéga által epekedve várt játék immár csaknem teljes pompájában tündökölt az Activision standján. A fejlesztők elárulták, hogy már négy éve készítik a játékot (még ki sem adták a Medieval: Total Wart, amikor már belekezdtek), és már nagyon szeretnék beteljesíteni a játék hármas jelmondatának („jöttünk, láttunk, győztünk") utolsó részét is... Időszámításunk előtt 300-tól, 50-ig igazgathatjuk seregeinket a Római Birodalom egyik helytartójaként – vagy a barbár hódítók, esetleg a punok hadvezéreként. Összesen 17 (!) irányítható nemzetet ajánl fel a játék, mind eltérő specialitásokkal, erősségekkel és gyengékkel rendelkezik. A Shogun óta fejlődött némileg a stratégiai rész: a térképen nem csupán a seregeinket tologatjuk, hanem városokat fejleszthetünk, utakat és speciális objektumokat építhetünk, adókat vethetünk ki, és a haderő utánpótlását is meg kell szerveznünk. A szenátustól kapunk különféle küldetéseket, amik végrehajtásával lépkedhetünk felfelé a ranglétrán – ha azonban túl magasra törünk, egyre több rosszakarónk akad Rómában, esetleg maga Cézár is tartani kezd tőlünk, és hamar rájövünk, hogy a belső, láthatatlan ellenség mindig veszélyesebb, mint holmi barbár hordák...

Látványorgia a standon...

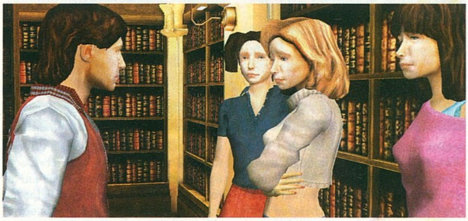
A játék első számú vonzerejét az elképesztően látványos, emellett taktikai érzékünket alaposan megdolgoztató csaták jelentik. A 3D csatateret mindig a nagy térképből generálja a program, tehát ha ügyesen stratégiáztunk a térképen (például bevédünk egy hágót a hegyek között), annak érezhetjük az előnyeit az ütközetben is. A feltupírozott grafika (fény-árnyék hatások, particle effektek) mellett időjárás- és fizikai modellezés is került a programba: mindezt egy ostrommal mutatták be a fejlesztők, ahol a várfal realisztikusan omlott be a katapultok lövedékeinek hatására, miközben hirtelen jött szélvihar által felkavart por tétlenségre kárhoztatta az íjászainkat.
Láthattuk akcióban az ókori hadviselés legbizarrabb fegyverét, a szurokkal bekent, felgyújtott, majd katapultokkal az ellenség közé hajított élő disznókat – hihetetlen pánikot okoztak a lovasok, sőt még a karthágóiak elefántjai között is (a látogatók között megbúvó állatvédőkről, és Greenpeace-hívekről nem is beszélve...)! Stratégia-téren továbbra is minden út Rómába vezet, és ha minden igaz, őszre oda is érünk...

...és a játékban - te melyiket választanád?

The Movies

GAMESHOW PC GURU tipp

Fejlesztő: Lionhead Studios
Kiadó: Activision
Megjelenés: 2005. eleje

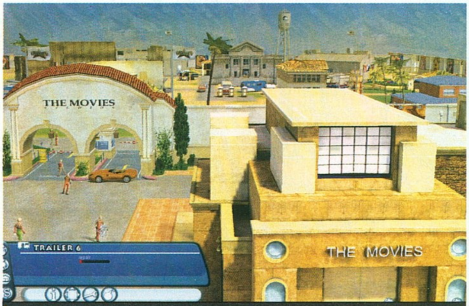


Kicsit több átélést kérnék, különben kidobom az egész bandát!

A játék, amiről már mindent tudunk (egy mozistúdiót kell menedzselnünk, filmeket forgatnunk, blablabla), mégsem tudtuk igazán elképzelni, hogyan működhet ez a gyakorlatban... A tavalyi E3-hoz hasonlóan ismét maga Peter Molyneux mutatta be a játékot, ezúttal egy teljes film elkészítését. Peter felfogadott egy forgatókönyvírót, megadta számára a kívánt film stílusát (ez a sci-fi volt), a hosszát, a költségvetés nagyságát, és a szkript elkészítésének határidejét. Az író nemsokára jelentkezett a forgatókönyvvel, amit Peter vázlatos storyboard képében kapott meg, az egyes jeleneteket ábrázoló rajzokkal. Itt lehetősége nyílt a jelenetek cserélgetésére, vagy egyes részek újraíratására – de inkább tovább ugrottunk a forgatásra. Miután a stúdió kellékesei beszerezték a szükséges kellékeket és felépítették a díszletet, kezdődött a felvétel. A színészeket instruáló csúszkák bemutatása helyett Peter most egy új, eddig még nem látott lehetőségre hívta fel a figyelmet, csapó előtt számos opció közül választhattunk, amik arra vonatkoztak, hogy az egész jelenetet milyen stílusúra vegyék a színészek. A sci-fi film zárójelenetét forgatták éppen: a hős és a hősnő a végső csata után kisétál az űrhajó liftjéből, odaballagnak a vezérlőkabin ablakához, és kibámulnak a csillagok közé. Peter minden csapó után megváltoztatta a jelenet stílusát, hogy lássuk, ezzel milyen szinten lehet megváltoztatni az egész filmet.

Az egyik verzióban a főhős romantikusan megcsókolta a hősnőt, a másikban megpróbálta, de kapott egy hatalmas pofont, a harmadikban orra bukott a saját lábában, a negyedikben a nő holttestével a karjában lépett ki a liftből, az ötödikben súlyos sebbel bicegett ki a hősnő támogatásával, a hatodikban nem is nyílt ki a liftajtó, csak a kiszűrődő izgalmas zajokból lehetett sejteni, hogy mi történik benn, és így tovább... De ez csupán egyetlen jelenet volt – félelmetes, mennyi lehetőséget rejt még magában a játék!

A Movies egyre meggyőzőbb formát ölt, és lassan előlép az általunk legjobban várt Lionhead-játékká...A megjelenés a kiadó szerint 2005 februárjában esedékes, Molyneux szerint továbbra is „when it's done".



Etyeki látványterv

A LEGJOBB GRAFIKUS MEGOLDÁSOK SZÁLLIT
www.asus.com
ASUS®
FX 5950 Ultra
FX 5700
ASUS "V" SOROZAT
V9980 Ultra / TVD (256MB)
FX5950 Ultra, VGA, TV-kimenet, Video-bemenet, DVI, 2. VGA
V9570 TD(256 MB/ 128 MB)
FX5700, VGA, TV-kimenet, DVI, 2. VGA
V9400 Magic / T (128 MB)
MX4000, VGA, TV-kimenet
ASUS GAMEFACE
GAMEFACE
Pont-pont alapú videokonferenciát vagy játék közbeni televíziózást is lehetővé tesz
ASUS VIDEOSECURITY II
Video Security
A számítógépet rugalmas biztonsági rendszerré változtatja
best of tom's 200
reader's choice
www.tomshardware.com
Bizonyítottan a legjobb
Az ASUS videókártyák eddig több mint 300 díjat nyertek világszerte a szaksajtóban.
PC Games Hardware Germany
ComputerDIY TAIWAN, R.O.C.
Game Land Russia
PC Shopper China
PC2000 TAIWAN, R.O.C.
PCPOP China
BearEyes China
Got|Apex United States
RIVA 3D United States
AMD3D United Kingdom
VR-Zone Singapore
Tom's Hardware Guide Turkey
FiringSquad United States
TBREAK United Arab Em
Overclocker Paradise TAIWAN, R.O.C.
PC Buyer Hong Kong
RIVA 3D United States
ASPECT COMPUTER Kft.
Tel: 1 3405080
Fax: 1 3398780
Email: sales@aspect.hu
www.aspect.hu
CHS HUNGARY KFT.
H-1138 BUDAPEST,
VÁCI ÚT 17-119.
Tel: 1 4513500
Fax: 1 4513535
Email: chs@chs.hu
www.chs.hu
Mycom Co. Ltd.
1115 Budapest,
Kelenfoldi u. 2.
Tel: 1 2045464
Fax: 1 2047444
www.mycom.hu
Ramiris
Frangepán u. 46. H-1139
Budapest, Hungary
Tel: (06-1)888-3200
Fax: (06-1)888-3201
Email: ertekesites@ramiris.hu
www.ramiris.hu
ASUS®
HEART OF TECHNOLOGY

Medal of Honor
Pacific Assault

GAMESHOW PC GURU tipp

Fejlesztő: EA Los Angeles
Kiadó: Electronic Arts
Megjelenés: 2004. szeptember

video a DVD-n

Az Electronic Arts egyik legnagyobb sikerszériájának következő darabját nagy várakozás előzte meg az E3 előtt. A legnagyobb kérdés természetesen az volt, hogy a Medal of Honort készítő 2015 csapata nélkül az EA vajon képes lesz-e a méltán sikeres első részhez illő folytatást készíteni. A kipróbálható verzió azonban hamar eloszlatta aggályainkat...

A Pacific Assault prezentációja egy guadalcanali faluban kezdődött, ahol Terence Malic, az Őrület határán című filmjére emlékeztető képkockákkal találkozhattunk. A táborba érkező amerikaiakat megtámadó helyi erők csapastul rontottak az életünkre, mindenhonnan géppuskaropogás és őrült csatakiáltások hangzottak. Csapattagjaink egymást fedezve próbáltak előrehaladni, ám a csata forgatagában eluralkodott a káosz. Ekkor a játékot bemutató fejlesztő a kezembe adta az irányítást...

A hihetetlen hangzavarban szinte mindenkire lőttem, aki megmozdult, így sok esetben (annak ellenére, hogy a társaim felett mindig felvillant egy csillag alakú embléma) saját bajtársaim estek áldozatul. A Call of Duty pergő akcióit messze felülmúló jeleneteket tovább fokozta a Pacific Assault fizika modellezése. A felrobbant és levegőbe repülő hordók becsapódáskor halálra zúzták az ellenfeleket, a tüzet kapott gázpalackok a földön végigcsúszva átbucskáztak a terepakadályokon, és jobb esetben az ellenfél barakkjában landolva porig rombolták azt.

„Az Electronic Arts bebizonyította, hogy „egyedül" is képes az első részhez méltó Medal of Honor folytatást készíteni."

A szédületes tempójú játékmenet, az eddigi Medal of Honorokhoz képest jóval interaktívabb környezet, és a töméntelen számú, intelligensen viselkedő katona olyan közel hozta a második világháború hangulatát, ahogy az eddig még egyetlen játéknak sem sikerült. A realisztikusabb játékmenetért ezúttal is a sok játékban már jelesre vizsgázott Havok felelt, és tette fel a koronát a gyönyörű játékra.

A készítők a valósághűség érdekében további apró, de ötletes dolgokkal látták el játékukat. Ha például életerőnk minimálisra csökken, hősünk a földre rogyva várja a felcsert, aki – ha még életben van – azonnal a segítségünkre rohan. Ha azonban jajveszékelésünket a közelben lévő ellenség hallja meg, a földön fekve végignézhetjük ahogy szuronyával kíméletlen módon kivégez bennünket...

A második felvonás
A kipróbálható verzió második pályája a Csendes-óceán közelében található légi támaszponton zajlott, ahol célunk a rohamozó földi, és a hullámokban támadó légi egységek visszaszorítása volt. A pályán közel száz gyalogossal és 20-25 repülőgéppel vehettük fel a harcot, és élhettük át a hamisítatlan háborús hangulatot. Mégsem a káprázatos látvány és az utánozhatatlan hangulat, hanem a script nélküli, kizárólag a mesterséges intelligencia által irányított eseménysorozatok voltak azok, amik igazán magával ragadtak. A többször újrakezdett küldetésben soha sem találkoztam ismerős jelenetekkel! Volt, hogy az általam lelőtt gép roncsai saját alakulatomba csapódtak, de a következő küldetésben ugyanez a roncs szerencsésebb módon, az ellenfél soraiban okozott jelentős károkat.

Jön, lát, és győzni fog!
A Medal of Honor: Pacific Assault szerencsére nem érezte meg az eredeti verziót készítő csapat hiányát. A kiváló fizika, a Call of Dutynál is pergősebb csatajelenetek és a scriptek nélküli játékmenet olyan elegyet alkotott, amely nem csak méltó, hanem előremutató folytatás képét festette. Az E3-on bemutatott második világháborús FPS-ek között voltak talán szebbek, ám hangulatosabbal eggyel sem találkoztunk.

Ha meglátsz egy vietkongot vagy egy 2015-öst, azonnal lőj!

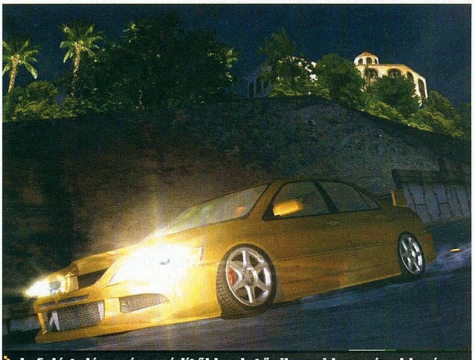
A háború hónapjai évtizedeket öregítenek - amint az a játékban is jól nyomon követhető lesz

Need for Speed Underground 2

Fejlesztő: EA Canada
Kiadó: Electronic Arts
Megjelenés: 2004. tél

Az Electronic Arts őszi játékáradatából egyedül az Underground 2 hiányzott a show-n; annak ellenére nem hozták ki az E3-ra, hogy novemberben ismét le akarják igázni vele a világot. Ennek dacára rengeteg dolog kiderült a játékról az EA-s fejlesztőkkel beszélgetve, így most következzenek az itt-ott felcsipegetett információk.

A NFSU 2 legnagyobb újítása, hogy egy egész város a rendelkezésünkre áll, a teljes úthálózatával, tuningboltjaival, és öt, minden ízében eltérő kinézetű kerületével. A külvárosban dombos tájak várnak ránk, szerpentinekkel és rengeteg kamionnal, míg a belvárosban szűk és kusza utcácskák zavarhatják meg a versenyzőket. Fejlődésünk tulajdonképpen új címek megszerzéséből áll, így juthatunk el a különböző boltokhoz, illetve így szállhatunk be különféle versenyekbe. Az is megeshet, hogy a városban villognak le minket, és ha reagálunk, spontán verseny kezdődik, ahol csak a cél adott, az útvonalat mi választjuk ki. A versenyeken pénzt nyerve vehetünk különböző tápokat az autóhoz, ezúttal nem annyira szabályozott módon, mint az első részben: ha van pénzünk, bármit megvehetünk a boltban (persze az igazán jó dolgok csak a rejtett üzletekben kaphatóak). Optikai tuning terén kétszeresére bővülnek lehetőségeink, már a felnik, spoilerek és a karosszéria mellett turbózhatjuk hangrendszerünket, és vásárolhatunk felfelé nyíló ajtókat is. Az autókínálat is bővül, már harmincnál is több járgány várja, hogy kedvünk szerint alakítgassuk, módosítgassuk őket. Az ígéretek szerint a mesterséges intelligencián is rengeteget javítanak, most már nem fognak agyatlanul belénk szállni a gépi ellenfelek. Lesz három új játékmód is a gyorsulási és a farolási futamok mellé, ráadásul az online versengésen is sokat akarnak fejleszteni: lesznek majd klánok, bajnokságok és remélhetőleg sokrésztvevős küzdelmek is.



Lefelé talán még szédítőbbnek tűnik majd a száguldozás

Paraworld

Fejlesztő: SEK **Kiadó: Sunflowers** **Megjelenés: 2005. I. negyedév**

A tavalyi E3 óta (amikor a PC Guru a világon először közölt részleteket a Sunflowers szédületes grafikájú dinoszauruszos RTS-éről) a szívünk csücske a Paraworld, amit végre alkalmunk nyílt élesben is kipróbálnunk. A miénkkel párhuzamos őskori világban együtt élnek dinoszauruszok, és különféle emberi törzsek (plusz egyéb ősállatok: mamut, kardfogú tigris...). Három hős, és három, egymástól gyökeresen különböző nép történetét követi a játék, amibe az általunk ismert világból is át-átszivárognak dolgok: az egyik hős például shotgunnal vadászik a dinókra, míg segítő karakterként egy küldetés erejéig csatlakozik hozzánk maga Charles Darwin is. A három törzs (afrikaiak, távol-keletiek és vikingek) más-más erőforrásokkal gazdálkodnak, másként használják a dinoszauruszokat (van, aki harcra idomítja, más hátasállatként tartja, megint más csak élelemnek tekinti őket), más épületeik és egységeik vannak. Más szóval a Paraworld az Age of Mythology által bevezetett „a játszható oldalak a lehető legjobban különbözzenek egymástól" elvet követi, de egyben alaposan túl is mutat az Ensemble játékán. A játék ezen felül a szokásos RTS sémákat követi: nyersanyagot gyűjtünk, építkezünk, hadsereget képezünk ki, hódítunk. A grafika madártávlatból szintén a Mythologyra emlékeztet, a talajhoz közel zoomolva a kamerával azonban egészen megrázó látványban lehet részünk.

Evolúciós nézeteltérés - ki marad fent és ki pusztul ki?

Megjelenés jövő év elején várható, de állítólag ősz elején valami nagyon meglepő sajtóbejelentésre készülnek a berlini illetőségű fejlesztők...

Légy Te is a játéktörténelem része a Paraworlddel!

Nehéz lenne puszta szavakkal leírni azt az arckifejezést, amit akkor vágtunk, amikor Nadine, a játékot bemutató PR-os hölgy előadta, hogy a játék egyik hőse, háttértörténete szerint magyar származású, a neve pedig Béla (Lugosi Béla, a világon egyik leghíresebb magyar után)! Miután elmagyaráztuk neki, hogy a Béla (és itt kérünk elnézést Béla nevű olvasóinktól, rájuk természetesen nem vonatkozik a mondat második fele) a magyaroknál „a loser's name", olyan, mintha egy német hőst Fritznek, vagy egy orosz Ivánnak neveznének, fantasztikus ajánlattal állt elő: nevezzék el a magyar hőst a legilletékesebbek, a PC Guru olvasói! Nem viccelünk: itt a lehetőség, hogy bekerüljetek a játéktörténelembe, küldjétek ötleteiteket a pcguru@pcguru.hu címre, és a legjobbak közül fogják a fejlesztők kiválasztani a magyar hős végleges nevét! (Az igazsághoz hozzátartozik, hogy kapásból ajánlottunk a fejlesztőknek remek ősmagyar neveket, de a „Hancu" kínai hangzásúnak, a „Stöki" pedig abszolút kiejthetetlennek bizonyult számukra...)

Prince of Persia 2

GAMESHOW PC GURU tipp

Fejlesztő: Ubisoft Montreal **Kiadó: Ubisoft** **Megjelenés: 2004. karácsony**

A tavalyi év egyik legjobb játéka a Ubisoft Montreal által készített Prince of Persia volt, így nem ért váratlanul minket, hogy az E3 előtt bejelentett második részt magunk is kipróbálhattuk a kiállításon. Arra azonban nem gondoltunk, hogy a játék mellett a program vezető designerével, Patrice Désilets-vel is találkozhatunk.

PC Guru: Szia! Először is szeretnénk gratulálni a Prince of Persiához. Gondoltátok volna, hogy ekkora siker lesz?
Patrice: Köszönjük szépen! Az igazat megvallva csak reméltük... Tudtuk, hogy jó irányba haladunk, és a tesztelőktől kapott visszajelzések is pozitívak voltak, mégis féltünk a karácsonyi megjelenéstől, hiszen tavaly minden nagy játék az év végén debütált. Végül minden jól alakult, akkor még csak hittük, de ma már tudjuk, hogy a jó játékokat el lehet adni a legerősebb mezőnyben is!

PC Guru: Ha jól látom a herceg idén jóval komorabb külsőt kapott. Miért változtattatok az eredeti koncepción?
Patrice: Igen, tudatosan változtattunk a hercegen. A legtöbb kritika ugyanis hősünk jámbor kinézetét érte... De természetesen nem csak a herceget érték változások.

PC Guru: Igen, ahogy látom immár két karddal is küzdhetünk, és mintha az ellenfelek mérete is kicsit megváltozott volna...
(ekkor Patrice éppen egy másfél képernyőnyi magas gólemmel küzdött...)
Patrice: A kétkezes harc csak a felszín. Ha akarod, el is hajíthatod a törödet (ennél a pontnál hajszálpontosan fejbedobott egy ellenséget, aki azonnal holtan esett össze), és el is veheted a legyőzött ellenfél fegyverét. Sőt, az eddigiektől eltérően a tereptárgyakról elrugaszkodva is véghezviheted halálos kombóidat. Nézd! Ha az oszlopról elugrasz, egyből levághatod a katona fejét! A most látott hatalmas troll csak egy egyszerű ellenség, ehhez hasonló lénynyel rengeteggel fogsz majd találkozni. Minden egyes monstrumnak meglesz a maga gyenge pontja. A képernyőn látott lényt csak hátulról sebezheted, majd ha térdre rogy, fel kell futnod a hátán, és tarkón kell szúrnod...

PC Guru: Milyen új mozdulatokat hajthatunk még végre?
Patrice: A legnagyobb változás a harcrendszert érte: szinte mindenhonnan és mindenkiről elrugaszkodhatsz és kombózhatsz. A mozgáskultúra továbbfejlesztésének következő állomása a környezet még interaktívabb mivoltából fakad. Az új részben lehetőséged lesz egy lelógó kötelet megfogva végigrohanni, vagy lendületet venni a falon, és az eddig csak esztétikai célokat szolgáló függönyökön is lecsúszhatsz. Az a célunk, hogy a játékos a lehető legtöbb módon oldhassa meg a feladatokat.

PC Guru: Az első részben az idő homokjának hatalmas szerepe volt. A második részben milyen újdonságokkal találkozhatunk?
Patrice: A legfontosabb újdonság, hogy bizonyos helyszíneken visszautazhatunk a múltba, és az ott véghezvitt cselekedeteinknek kihatása lesz a jelenre. Ha például ezt az oszlopot kidöntöd a múltban, a jelenben már eléred a múltban még csak cseperedő liánokat, amik értelemszerűen mára megnőttek... Ugye érzed, mennyi lehetőség van ebben az időutazásos játékelemben? A másik újdonság az idő lelassításával hozható összefüggésbe. A második részben nem csak csaták közben lassíthatjuk az időt, hanem – ha varázshomokunk mennyisége engedi – bármikor. Ez a lehetőség számtalan érdekes logikai-ügyességi elemet hordoz magában. Figyeld csak... (Patrice a lassítást alkalmazva könnyedén átrohanhat egy vizimalom kerekének addig sebesen forgó lapátjai között, majd rohanva éppen elérte az egyébként a távolban aktiváló-dó kapcsolókat)

PC Guru: Köszönjük szépen a prezentációt. Reméljük, hogy a Persia 2 az elődhöz hasonló eredményeket ér majd el!
Patrice: Minden erőnkkel azon leszünk, hogy az elődnél jobb és sikeresebb játékot készítsünk. Ha elkészült a végleges verzió, várjuk az észrevételeiteket!

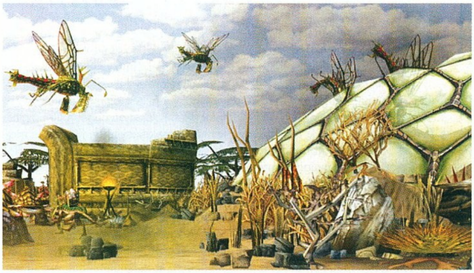
Hogyan is csinálta Legolas azokkal az olifántokkal?

Még hangulatosabb és látványosabb küzdelmek várnak ránk

Dungeons & Dragons RTS

Fejlesztő: Liquid Entertainment
Kiadó: Még nincs
Megjelenés: 2005.

Ed Del Castillo, és csapata, a Liquid a remek Battle Realms, és a halovány War of the Ring után harmadszor is a fantasy RTS stílusában próbálkozik. Az egyelőre cím nélkül álló, a legújabb kiadású D&D-re épülő játék a szerepjáték stílusváltását is jelzi: sötétebb, felnőttebb hangulatot áraszt, mint a klasszikus, „jön még kétszáz ork" stílusú elöd. Ahogy a Battle Realmsben, itt is egy sor lenyűgöző játéktechnikai újítással találkozhatunk. Roppant érdekes taktikai kihívás elé állít például a bázisépítés. A főhadiszállásunkat körülölelő falakon belül ugyanis csak meghatározott számú épület fér el, így meg kell fontolnunk, milyen épületnek adunk helyet, és milyennek nem. Ráadásul az is fontos, mit mi mellé építünk! Minden épületnek speciális hatása van az összes szomszédjára (például ha kovácsműhely van a barakk mellett, a katonák erősebb fegyvereket kapnak, ha istálló, úgy lovas katonákat toborozhatunk), ez egészen új megvilágításba helyezi az építkezés fontosságát. Harcban is két új opcióval gazdagodunk, egyik a „focus fire", amivel katonáink minden tűzerejüket egy specifikus ellenfél likvidálására fordítják, a másik pedig ennek ellentéte, a „diffuse fire": ilyenkor mindenki oda üt, ahol a legnagyobb sebet tudja ejteni. Az eredmény: kaotikus, igazi harctéri hangulat, mégis irányítható, és átlátható csaták. A seregeinket vezető hősök természetesen a D&D szabályrendszere szerint fejlődnek, és a szerepjátékból ismerős varázslatokat, és tárgyakat használják, a szintén a szabálykönyvekből előpattant szörnyek ellen. A kerettörténet kicsit Warcraft-ízű: Az Ezüst Láng Rendje néven futó ember-elf-törpe szövetség és a Warforge nevű, gonosz varázslók, és ork hadurak által vezetett, gólem-seregekkel felálló horda összecsapását dolgozza fel.



Elkelne itt némi bogárírtás

Aha, szép... na, hol is van a Panzers-CD?

Blitzkrieg 2

Fejlesztő: Nival Interactive
Kiadó: CDV
Megjelenés: 2005. II. negyedév

Nagy bajban lehetnek a Blitzkrieg 2 készítői a Panzers megjelenésével, de úgy tűnik, nincs nagyobb pánik, és a minőséget mennyiséggel próbálják ellensúlyozni az orosz fejlesztők. A népszerű világháborús RTS folytatásában új helyszínek (elsősorban a Távol-Kelet, és a Csendes-Óceán szigetei), új irányítható harci egységek (vízi és légi csapatok), valamint nem kevesebb, mint 60 egyjátékos küldetés kap helyet. Bár a kiállításon kipróbált verzió sok újat nem mutatott az első részhez képest, a realizmus, és a jó játszhatóság határmezsgyéjén egyensúlyozó játék hatalmasat lép előre változatosság terén: 250-féle gépesített, és 60-féle gyalogos egységet irányítva vághatunk neki az egytől egyig történelmi csaták alapján felépített küldetéseknek. Bár a játék már elég jól futott, a fejlesztők szeretnének sok időt kiegyensúlyozással és teszteléssel tölteni, így a megjelenést 2005 második negyedévére datálják.

Pariah

Fejlesztő: Digital Extremes **Kiadó: Hip Interactive** **Megjelenés: 2005. tavasz**

A kanadai illetőségű Digital Extremes a mérföldkőnek számító Unreal és Unreal Tournament után újra az FPS-ek világában próbálja kamatoztatni tudását. Az E3-on bemutatott, kizárólag többszereplős játéklehetőséggel bíró Pariah demóból sajnos nem igazán derült ki sok minden, ám egy dologban biztosak lehetünk: a játék a csapat előző munkáihoz hasonlóan és a halálra tuningolt, Havok motorral támogatott Unreal Tournament engine-nek köszönhetően káprázatosan jól fog kinézni!

A multiplayer demonstrációt tartó fejlesztőtől megtudtuk, hogy a Pariah a bemutatott demótól függetlenül, leginkább az egyjátékos opcióra lesz kiélezve, és FPS-ekhez képest szokatlanul erős történettel és vezethető járművek garmadájával fogja lepipálni konkurenseit. Arra a kérdésünkre, hogy vajon mikor fog megjelenni a játék, pontosan ugyanazt a választ kaptuk, mint a Doom 3-at készítő id Software-nél: „majd ha kész lesz".

Csak megtévesztés volt a multiplayer demó

Lord of the Rings
The Battle for Middle-Earth

Fejlesztő: EA Los Angeles
Kiadó: Electronic Arts
Megjelenés: 2004. III. negyedév

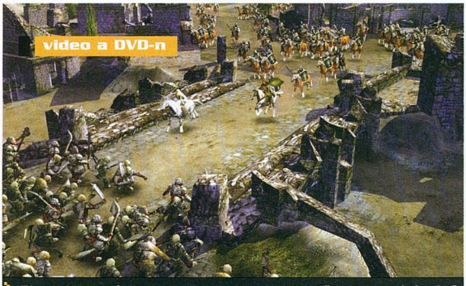
GAMESHOW PC GURU tipp

Amióta Peter Jackson elkezdte forgatni a Gyűrűk Ura-trilógia első részét, Gandalféknak nincs idejük pihenni, annyi számítógépes játékba kaptak „meghívást". Ezek jó része felejthető tucattermék volt, de a kiállításon zárt ajtók mögött mutogatott (a közönség csak egy lenyűgöző mozit láthatott a játékból) Battle for Middle-Earth-nek minden esélye megvan arra, hogy felülmúlja az összes eddigi adaptációt.

Valós idejű stratégia még soha nem volt ennyire grandiózus – állapítottuk meg a vetített animációk láttán (amelyek hangulatosan összekötik majd a pályákat), majd egészen belelkesülve foglaltunk helyet a játék sajtószobájában. Elsőre valami Total War-szerű taktikai stratégiát képzeltünk a progiba, de tippünk nem jött be: a figyelemreméltóan hatalmas sereglétszámok ellenére ugyanis mind építkezésre, mind egyéni egységek irányítására lehetőség nyílik majd. Emellett hadseregbe rendelt csapatainkat is mozgatnunk kell Középfölde térképén, akárcsak valamilyen táblás játékban! Amikor két sereg összecsap, közeli 3D-nézetre vált a játék, az építkezésnek pedig bizonyára az utánpótlás gyártásában lesz szerepe.

Meglepő volt, hogy mennyire nincs kezelőfelülete a játéknak. Klikkérzékeny, dinamikusan megjelenő ikonsorokra számíthatunk, így szinte teljes képernyőn élvezhetjük az orkok és entek csatáját. Ezt Mark Skaggs, a játék producere rögtön be is mutatta: néhány épület felhúzása után összeeresztett két entet és egy csapat mordorit. A falények széles ütéseikkel egyszerre több orkot is eltaláltak, de egyesével is irtották az ellet... amíg ki nem gyulladtak a tüzes nyílvesszőktől. Akkor aztán pánikba esve elkezdtek visszavonulni, és a megérkező rohani erősítés ritkította tovább az orkokat, majd csúf halált haltak a közben elkészült olifántok által. Ezt követően Minas Tirith ostroma következett, és elállt a lélegzetünk. Rendben van, hogy a fejlesztők megkapták a Wetától (Peter Jackson cége, a film digitális trükkjeinek készítői) a film 3D-s modelljeit, textúráit és hangjait, de még így is elképesztő hallani és a PC monitorján méretarányosan látni azt, amit moziban. A film faltörő kosait éppúgy lehetett használni, mint a gyűrűlidérceket vagy a trollokat, és amikor a rohaniak kerültek szorult helyzetbe, Skaggs úr megidézte a holtak seregét, ami gyorsan rendet vágott a csatatéren. Döbbenetes látvány és méretek, a valaha látott legmonumentálisabb harc... de sajnos a fejlesztőknek nem volt ennyi elég, muszáj volt még egy balrogot is betuszkolniuk az egységek közé. A Minas Tirith előtt tomboló démon látványa roppant illúzióromboló volt (bár Sasa ezért is lelkesedett), amennyiben ez így marad, a játék számíthat némi kritikára az eredeti mű rajongóinak részéről.

Ezt leszámítva a kivitelezéssel és az átirat hűségével nem volt semmi baj (sőt, az eddigi legszebb Gyűrűk Ura-játékkal lesz dolgunk), de a rövid bemutatóból nem derült ki, hogy mennyire lesz kaotikus mindezt irányítani, mennyire bontakozhat ki a játékos stratégiája egy Minas Tirith-méretű ostromnál? Mert ha csak kis epizódokba szólhatunk bele, oda a harc nagyszabású mivolta, ha pedig tényleg a játékos dönt el mindent, helyenként nem lesz egyszerű átlátni a csatateret. Ezen kívül az AI színvonala is kérdéses, de csak amíg meg nem tudjuk, hogy a Weta a filmbéli modelleket mozgató „agyat", a Massive névre hallgató szoftvert is az EA Games rendelkezésére bocsátotta. Mindent összevetve roppant ígéretes darab ez a Battle for Middle-Earth (el is nyert néhány rangosabb plecsnit a show után), minden bizonnyal a karácsonyi piac egyik sikervárományosa.



Gandalf megérdemel egy piros nyakkendőt - igazi jó úttörő

Csak mondják a magukét, az E3-on is

Természetesen az E3 idején sem fogták vissza magukat a játékipar szereplői, sőt most mintha különösen nagy figyelmet fordítottak volna arra, nehogy kellő anyag nélkül maradjon érdekes nyilatkozataikat, aranyköpéseiket tartalmazó rovatunk.

Larry Probst
Electronic Arts
vezérigazgató

„Szinte minden játékműfajban piacvezetők vagyunk, kivéve a GTA-stílusú, nyitott játékmenetű, korhatáros játékok világa. Természetesen ez nem tartható, a közeljövőben ezen a téren is átvesszük a vezetést..."

Christophe Ramboz
Vivendi Universal
elnök

„Ki nyeri az ezüstérmeket az olimpián? Senki sem tudja. Senki nem emlékszik rá. Senkit nem érdekel. Én sem akarok második lenni a piacon. Ma az Electronic Arts mérföldekkel mindenki más előtt jár, de úgy gondolom, három éven belül utolérhetjük őket."

Don Mattrick
Electronic Arts
stúdióvezető

„A játékipar a mai formájában kb. 1980 óta létezik. 24 év alatt többet értünk el, mint Hollywood 75 év alatt – és a fejlődés egyre csak gyorsul. Ha ma megkérdezünk egy átlagos tinédzsert, hogy mi lenne számára az álom-munka, többen fogják azt mondani, hogy játékfejlesztő, mint hogy filmrendező... De ez csak a kezdet. 2010-re el fogjuk érni, hogy az amerikai és európai háztartások 90%-ában legyen játékkonzol, vagy játékra használt PC (de leginkább mindkettő)... Ma ez a szám kb. 40%."

Hideo Kojima
Konami
játéktervező

„Egyre kevésbé érdekel a japán játékvilág... egyre kevesebb igazán érdekes játék jelenik meg, ellentétben a nyugati felhozatallal. A nyugati játékfejlesztőkben több a tűz, a lelkesedés, ezért a játékaikban is több az ötlet, az energia. Ezért is koncentrálok mostanában arra, hogy Amerika és Európa játékosai minél jobban élvezzék a játékaimat."

Todd Hollenshead
id Software
cégvezető

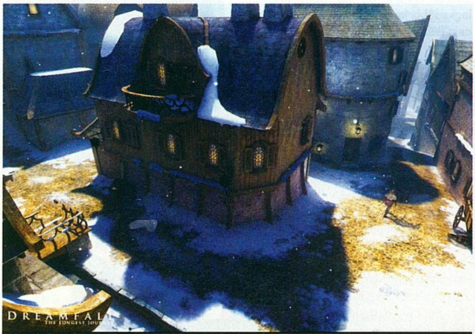
„Még én sem tudom pontosan a Doom 3 megjelenési dátumát – nincs is értelme semmiféle spekulációnak ezzel kapcsolatban. Idén nyáron jelenik meg, ennyi a legtöbb, amit mondhatok. Elképzelhető hogy nagyon közeli lesz a megjelenésünk a Half-Life 2-éhez, de ettől nincs okunk félni. A Doom 3 olyan játék lesz, aminek semmi nem állhat az útjába, semmi nem befolyásolhatja a sikerét! Minden idők legforróbb nyara következik a PC-s játékosok számára..."

Dreamfall
The Longest Journey

Fejl: Funcom   Kiadó: Funcom   Megj: 2005. ősz

Három világ, három történet, három sors – ez a szlogenje a remek Longest Journey folytatásának, amitől a Syberia 2 után a kalandjátékok feltámasztását várja a megtépázott, de még mindig népes rajongótábor. Az első rész történései után tíz évvel járunk, amikor egyik új főhősünk Zoe (húsz éves, az egyetemről frissen kirúgott lány) felfedezi, hogy világunk, a Starknak nevezett, 2219-es évben járó futurisztikus Föld mellett létezik Arcadia, az álmok és mágia birodalma – sőt, egy új, szimplán Télnek nevezett harmadik párhuzamos világ is, ami a Dreamfallban mutatkozik be először. Itt nem alkalmazhatók a logika szabályai, kiszámíthatatlan, kaotikus, és veszélyes hely, ahová csak elvétve merészkedik kalandor... Játszható karakter lesz Zoe mellett April, az első rész hősnője, valamint egy Arcadiáról származó zsoldos, Kiam. A játékba a kalandelemek mellett sok akció és lopakodós momentum is vegyül, de ez a fejlesztők szerint csak a változatosságot szolgálja, és nem fog az élvezhetőség rovására menni. Az egyes fejtörőket általában megoldhatjuk ésszel (hagyományos kalandjáték-módszerek, de még ezen belül is több megoldás van egy-egy feladatra), vagy erővel – akinek nem kenyere az erőszak, végigmehet a játékon kalandjátékos módon, de ha úgy tetszik, elviheti a játékot Tomb Raider irányba is.

A három világban élő három karakter használata kicsit a Day of the Tentacle-re emlékeztet, és rengeteg lehetőséget rejt magában: minden feladatot másképpen oldhatunk meg más-más karakterekkel, sőt, beszélgetéseknél is más opciókat kapunk. Apropó beszélgetés: nem kevesebb, mint 50, teljes szinkronnal felvértezett karakterrel futhatunk össze majd a játék során. Kalandjátékban még nem láthattunk a Dreamfalléhoz fogható látványos 3D grafikát – ezért a német fejlesztésű, Shark3D-re keresztelt motor a felelős. A Dreamfall egyébként az egyik első játék, ami hivatalosan a Microsoft nemrég bejelentett XNA technológiáját felhasználva készül – még jó ideig, a megjelenés ugyanis legkorábban 2005 őszén jön majd el.



Egy új, harmadik világ is szerepel a játékban: a Tél

Nexus
video a DVD-n
The Jupiter Incident

Fejl: Mithis   Kiadó: HD Interactive   Megj: 2004. szept.

A magyar illetőségű Mithis Entertainment gőzerővel fejleszti a hányatott sorsú Imperium Galactica harmadik részének negyedszer átnevezett verzióját. A Nexus névre keresztelt űrstratégia úgy néz ki, révbe ért, és a legjobb úton halad afelé, hogy kategóriájának legjobb darabja legyen.

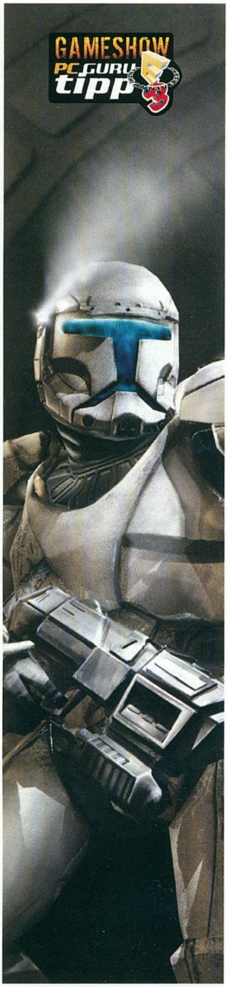
A Nexus alapjában véve valósidejű stratégia, amelyben a Sudden Strike című második világháborús játékhoz hasonlóan nincs lehetőségünk építésre, hanem óriási csatahajónkat kommandírozva kell megoldanunk küldetéseinket. A gigantikus űrhajók 20-30 elemből állnak, amelyeket a küldetések előtt kedvünkre cserélgethetünk, így a stratégia már a missziók megkezdése előtt elkezdődik. A hajók természetesen küldetésről küldetésre továbbvihetők, központi karakterünk pedig tapasztalati pontokat szerez, így katonai, mérnöki és tudományos képességeit továbbfejlesztve egyre több lehetőség nyílik meg előttünk. A küldetéseket epikus történet vezeti végig a játék során. Számtalan NPC-vel találkozhatunk kalandjaink közepette. Fontos megjegyezni, hogy a küldetéseket az engine-nel készített animációk, és egy csodálatosan kivitelezett 3D térkép vezeti át egymásba. A játék készül, egyre jobban néz ki, egyre élvezetesebbnek és taktikusabbnak tűnik, így nem maradt más hátra, mint hogy sok sikert kívánjunk a fejlesztőknek és drukkoljunk a mielőbbi megjelenésért!

De ismerős, ez nem az Imperium Galactica III: Genesis?

Megmentsem a világokat, vagy verjek csapra egy boroshordót?

Star Wars
Republic Commando

Fejlesztő: LucasArts Kiadó: Activision Megjelenés: 2004. okt. video a DVD-n



A LucasArts idei felhozatala szinte teljes egészében a Star Wars univerzumra épít – azzal az apró megjegyzéssel, hogy a pár évvel ezelőtti politikájuktól eltérően most nem a film sikerhullámán lovagló tucattermékekkel, hanem kiváló alkotásokkal lepték meg az E3 látogatóit. A zárt ajtók mögött bemutatott játékok közül a Republic Commando tűnt a legérdekesebbnek, ezért amint lehetőségünk nyílt, kérdésekkel árasztottuk el a játék egyik teszterét.

PC Guru: A Republic Commando első ránézésre a Csillagok háborúja világában játszódó Ghost Reconnak tűnik. Jól látom? Honnan jött az ötlet, hogy taktikai csapatorientált FPS-t készítsetek?
RC: Jól látod. A Republic Commando taktikai elemekkel felvértezett akciójáték, amelyben csapatodat irányítva kell megoldanod a feladatokat. A játék ötlete bevallottan az általad is említett Ghost Reconból fakad. A fejlesztőcsapat egyik megbeszélésén valaki felvetette, hogy egy időre szakítsunk a Jedi Knight által lefektetett FPS-vonallal és készítsünk taktikai, csapatorientált akciójátékot. Az ötlet mindenkinek megtetszett, így a következő megbeszélésen már komplett dokumentációval állt elő a designerek csapata.

PC Guru: Mennyiben más ez a játék, mint a Ghost Recon?
RC: Először is ugye a háttérvilág teljesen más... A Star Wars univerzumot mindenki ismeri és szereti. Az új trilógia lényeivel mindenki szívesen megküzdene, ráadásul a visszajelzések alapján a közönség legnagyobb kedvencei az újratervezett birodalmi rohamosztagosok – így egyértelmű volt, hogy őket állítsuk csatasorba. Másodszor a mi játékunk a legszebb! (nevet) Minden egyes modell elkészítéséhez megkaptuk az Industrial Light and Magic (ők készítik a Star Wars filmek digitális trükkjeit) filmekben használt modelljeit és a grafika megjelenítéséhez felturbóztuk az Unreal Tournament grafikus motorját. Láthatod, minden felületet shaderekkel, illetve érdességgel láttunk el, hogy a játékos a lehető legjobban bele tudja magát élni a filmes hangulatba.

Csapatjáték és Star Wars-világ - nyerő kombó

PC Guru: Mesélnél valamit a játékmenetről?
RC: A Republic Commandóban egy rohamosztagos csapat irányítása a célod. Hét különböző bolygón, 15 küldetésen kell végigverekedned magad. A küldetések száma ne rémisszen meg, mivel majdnem minden misszió több al-feladatból áll. Az a pálya, amit az előbb kipróbálhattál, a Geonosison játszódik. Először be kell hatolnod a bázisra, majd meg kell semmisítened a generátor pajzsát, hogy fel tudd robbantani azt. Ha mindezzel megvagy, körülbelül a pálya egyötödét teljesítetted. A küldetés sikeres végrehajtásához mindenképpen szükséged lesz társaid segítségére, akik a szituációtól és többiek aktuális helyzetétől függően megpróbálnak a lehető legokosabban cselekedni.

PC Guru: Hogyan oldottátok meg a csapat menedzsmentjét?
RC: A játékban mindent a célkereszttel irányítasz. Ha ráböksz az ajtóra, holografikus formában megjelenik egy rohamosztagos, aki feltöri a zárat. Ha ezt nyugtázod, beosztottad el is indul végrehajtani az utasításodat. Ekkor lép működésbe a kiváló mesterséges intelligencia! Amíg az egyik rohamosztagos nyitja az ajtót, addig a többiek a falnak lapulnak, majd a nyitás pillanatában valamelyikük gránátot hajít a szobába. Az ajtónyitás mellett természetesen utasítást adhatsz fedező tűzre, pozíció tartására, lézerágyú elfoglalására, kapcsolók be, illetve kikapcsolására, tereptárgyak kihasználására (például fedezékbe küldheted a katonákat), egyszóval minden eszközt és tárgyat felhasználhatsz.

PC Guru: Köszönöm szépen az interjút – elárulnád, hogy mikor jelenik meg a játék?
RC: Mindenképpen szeretnénk idén ősszel kiadni, de ha nem sikerül, legkésőbb karácsonykor a boltok polcain lesz!

Sony PSP Nintendo DS

Az E3 két legnagyobb újdonságával a Sony és a Nintendo rukkolt elő: mindkettő bemutatta legújabb hardverét, mellyel a nagyjából egymilliárdos kézikonzol-piacot próbálják letarolni. A könnyebb dolga a Nintendónak van, hiszen az elmúlt 15 évben semmi nem tudta megközelíteni a Gameboy sikereit (legutóbb az N-Gage bukott el csúfosan). Az új gép, mely ideiglenesen a DualScreeen névre hallgat, különlegessége, hogy két képernyője van, melyek közül az alsó érintésérzékeny.

A PSP-vel új vizekre evező Sony nem ilyesfajta bizonytalan újításokra épít: megépítették minden idők legerősebb handheld masináját. Noha kicsit szkeptikusan közelítettük meg a gépet, a látottak meggyőztek: a megjelenés napján PSP-tulajok leszünk! A Gran Turismo 4 Mobile mindent elhomályosítóan gyönyörű és gyors volt, a Tony Hawk Underground 2 PSP-s és PS2-es verzióját akár össze is lehetett volna téveszteni. Rengeteg játék volt kiállítva, melyek nagy része PS2-n már feltűnt – a platform legnagyobb hibájának azt éreztük, hogy hiányoznak a saját, eredeti játékok.

Három óra sorbanállás jutalma...

Evil Genius

Fejlesztő: Elixir Studios
Kiadó: Vivendi
Megjelenés: 2004. tél

Amikor a játékipar ifjú zsenije, Demis Hassabis beszállt a Black & White készítésébe, gondolatban már álomprojektjét, az Evil Geniust tervezgette. Peter Molyneux játékát ugródeszkaként használva hamarosan elhagyta a Lionheadet, hogy saját pecsenyéjét sütögesse. Ezt a pecsenyét volt alkalmunk megcsodálni a kiállításon, ahol Demis láthatóan nagy élvezettel prezentálta az Evil Geniust.

A James Bond-típusú kémfilmek környezetében játszódó Dungeon Keeper-klón rendkívül összetett játéknak tűnt, kezelőfelülete bonyolultságával akár rögtön elriaszthatja majd a türelmetlenebb játékosokat. Aki azonban hajlandó beleásni magát a programba, könnyen megkedvelheti az említett filmek összes kliséjét és toposzát felvonultató világhódítást, amit egy Goldfinger-féle főgonosz szemszögéből követhetünk végig. Fel kell építenünk szuperbiztos bázisunkat, és megfelelően kiképzett személyzettel és csapdákkal ellátva gondoskodnunk kell arról, hogy a Föld feletti hatalmat biztosító tervünk kivitelezését nem zavarják meg holmi nullanullahetesek. Ez nem lesz könnyű, mivel az embereink által elfogott kémek legyőzhetetlenek, amíg meg nem találjuk a gyenge pontjukat. Demis egy példán keresztül mutatta ezt be: egy elkapott és rács mögé dugott verhetetlen karatebajnok hatástalanításához először elraboltatta a bajnok mesterét, akiből kínzással kiszedte, hogy hol van a tanítványának a gyenge pontja. Ezután a „gonosz géniusz" már összeereszthette saját bajnokát az ellenséges kémmel, és – mivel ismerte ellenfele Achilles-sarkát – le tudta győzni a korábban sérthetetlen szuperkémet. A játék a bázisépítésen kívül ezekre az apró küldetésekre fog koncentrálni, hiszen a pénz mellett fő nyersanyagunk a hírnevünk, amit csak efféle utakon növelhetünk majd.

Bár a játékmenet meggyőző volt, és a kivitelezés is a Molyneux-iskola ifjú növendékére vallott (ízléses grafika rengeteg humorral), bonyolultsága miatt félő, hogy az Evil Genius a másik Elixir-játék, a Republic sorsára fog jutni, és idén ez lesz az a jó játék, amivel senki nem játszik…

Star Wars Battlefront

Fejlesztő: Pandemic Studios
Kiadó: Activision
Megjelenés: 2004. szeptember

A Csillagok háborúja környezetbe ültetett Battlefieldet végre élesben is kipróbálhattuk a LucasArts standján, a zárt ajtók mögött tartott bemutatón. Stökivel összeszokott csapatot alkotva kaptuk magunkra virtuális rohamosztagos-páncéljainkat, és csaptunk a lázadók közé a Hoth bolygó hómezején. A csata némi csalódást okozott (annak ellenére, hogy könnyedén elsöpörtük az ellenfelet): a játék a más grafikán, fegyvereken és járműveken felül az égvilágon semmi újítást nem hozott a Battlefield 1942-höz képest. Ugyanaz a játékmenet, ugyanaz az élmény: mintha csak egy jobban sikerült BF modot játszottunk volna. Remekül átjöttek viszont a méretarányok: a lépegetőink mellett apró hangyának érezhették magukat ellenfeleink, míg gyalogszerrel mi kerültünk gondba a villámgyors siklókon, és a tauntaun hátasokon közlekedő lázadókkal szemben.

Mivel a megjelenést ügyesen a klaszszikus Star Wars trilógia DVD-premierjére, szeptember 21-re időzítették a LucasArtsnál, hamarosan kiderül, valóban ekkora csalódás-e a játék…

A következő Star Wars őrülettel együtt érkezik a Battlefront is

Leisure Suit Larry Magna Cum Laude

Fejlesztő: High Voltage Software
Kiadó: Vivendi
Megjelenés: 2004. szeptember

Amikor kiderült, hogy a legújabb Larry-opuszhoz semmi köze a korábbi Larryk alkotóinak (mindenekelőtt Al Lowe-nak), már gyanús volt, hogy a Magna Cum Laude esetleg nem lesz olyan jó játék, mint a legendás elődök. A show-n aztán szembesültünk a szomorú igazsággal, és az E3 egyik legnagyobb csalódásaként könyveltük el a High Voltage üdvöskéjét. Bár a program, amelyben Larry szexéhes unokaöccsének főiskolai botladozásait követhetjük végig, kalandjátékként hirdeti magát, nyoma sincs a Sierra-ősökben megszokott szellemes párbeszédeknek, és csavaros fejtörőknek. A Magna Cum Laude minijátékok füzérévé degradálódott, hol egy hímivarsejtet irányítunk a szembejövő fogak között, hol meghódítandó hölgypartnerünk tánclépéseit próbáljuk utánozni, hol pedig a klasszikus Whack-A-Mole játékban kell teljesítenünk. Gyerekeknek való játékmenet felnőtteknek való tartalommal – nem jósolunk nagy jövőt Larry unokaöccsének…

Csókolom, segítsen, feltétlen meg kell találnom Al Lowe-ot!

The Witcher

video a DVD-n

Fejl.: CD Project **Kiadó: Még nincs** **Megj.: 2005**

Azért ennél messzebb van az út vége: csak jövőre készül el

Mortal Kombatot megszégyenítő kombók lesznek a játékban

A show egyik legnagyobb meglepetése volt a lengyel CDProjekt és a BioWare koporodukciójában készülő The Witcher című akció-RPG bemutatkozása. A lengyel csapat a Baldur's Gate 1-2 teljes lengyel honosításának (!) elkészítésével hivta fel magára a BioWare figyelmét, majd megszerezték a legnépszerűbb lengyel fantasy iró legjobb regényének jogait, s ebből készítik a játékot a Neverwinter Nights engine-jével. Főszereplőnk, a Boszorkányvadász igazi antihős: cinikus, megkeseredett bajnok, aki pénzért vállalja a különféle szörnyek irtását. Itt nincs egyértelmű jó és gonosz: a bemutatóban a sötét titkokat őrző nekromantáról például kiderült, hogy a meghalt szerelmét feltámasztani próbáló tragikus sorsú varázslónövendék – és így tovább, semmi sem az, aminek elsőre látszik, s a Boszorkányvadász egyre csak mélyebbre süllyed a morális mocsárba kalandjai során. A nem lineáris sztori három lehetséges végkifejletben érhet véget.

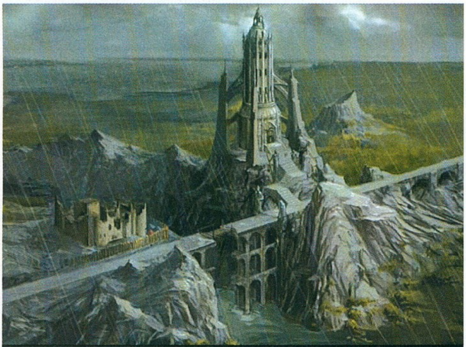
A Diablót megszégyenítően gyors ritmusú harc hihetetlen ügyességet igényel: mintha egy verekedős játékot játszanánk, úgy röpködnek a kombók, és a levágott ellenségek. Három stílusban küzdhetünk: támadólag (két karddal), defenzíven (karddal és pajzzsal), illetve mágikus képességeinket is használva (tőrrel, és varázslattal). Akinek nem kenyere a villámszerű egérnyomkodás, pause alatt előre összeállíthat speciális mozgásokból, tárgyhasználatból, és varázslatokból kombinációkat, amiket aztán egyetlen gombnyomásra végrehajt a karaktere.
A játék közel egy éve készül, kiadója még nincs, de a BioWare segítségével valószínűleg nem lesz nehéz mecénást találni az ígéretes játék 2005-ben esedékes elkészüléséig...

Dragon Age

GAMESHOW PC GURU tipp

Fejlesztő: BioWare **Kiadó: Még nincs** **Megjelenés: Még nincs**

Az E3 egyik legnagyobb súlyú eseménye volt az RPG-király BioWare új PC-s szerepjátékának bejelentése. Sajnos a játékról nagyon keveset tudtunk meg, annak ellenére, hogy minden létező biztonsági intézkedést áthágva sikerült bekommandóznunk a BioWare zárt ajtók mögött tartott prezentációjára, ahol maguk a készítők mutatták be a játékot. A fejlesztők ezúttal is mertek nagyot álmodni; nagyobbat, mint akár a Baldur's Gate-tel vagy a KOTOR-ral. A Dragon Age saját, belső fejlesztésű szerepjáték-rendszeren alapul, amihez saját világot is kreáltak, 5000 évre visszanyúló, aprólékosan kidolgozott történelemmel, földrajzi, éghajlati, kulturális és politikai viszonyokkal. A világban a sárkány faj uralkodik, mellettük emberek, elfek, törpék, félszerzetek, és fura ember-sárkány hibridek élnek. A játékot új, saját fejlesztésű grafikus motor hajtja, a látványvilág pedig a KOTOR 3D-je, és a Baldur's Gate izometrikus nézete között lesz félúton (csatákban az utóbbi, a terepen való mászkáláskor az előbbi). Hőseink egy barbár harcos, és egy mágiahasználó hölgy lesznek, akikhez további szereplők csatlakoznak majd a kaland során. Mutattak részleteket egy hatalmas, Gyűrűk Urát idéző csatából, egy várostromból, és egy romos templom felderítéséből: a látvány (főleg a megvilágítás!) rendkívül meggyőző volt.
Lesz egyjátékos, és különálló kooperatív multiplayer kampány, és a Neverwinter Nightsban megszokott közösségi támogatás (pályaszerkesztő, patch-ek...). A készítők szerint a Dragon Age nem lesz olyan hosszú, mint a Baldur's Gate-ek, de annál akciódúsabb, intenzívebb élményt nyújt majd. A játékon már másfél éve dolgozik a kanadai csapat, de még se kiadó, se megjelenési idő nincs a láthatáron – csak az E3 látogatóinak általános véleménye, hogy új RPG-forradalom közeleg a Baldur's Gate alkotóitól...



Monumentális helyszínekben ezúttal sem lesz hiány

A DA a szerepjáték-műfaj megreformálására készül

The Incredibles

A mozikban feltehetőleg nagyobbat fog durranni...

Fejlesztő: Heavy Iron Studios
Kiadó: THQ
Megjelenés: 2004. november

Az idei év egyik legnagyobb mozis élményét minden bizonnyal a Pixar (ők készítették például a Toy Storyt, a Szörny Rt-t, a Némó nyomábant…) legújabb egész estés animációs filmje, a The Incredibles fogja nyújtani. A kiöregedett, elhízott szuperhős kalandjait feldolgozó animációs film játékadaptáció után kiáltott, amire természetesen le is csapott a Heavy Iron Studios, és a THQ égisze alatt elkészítette az év egyik leghumorosabb akció-kaland-platformjátékát, amelyben szuperhős mivoltunkat és szuperfegyvereinket kamatoztatva kell szembeszállnunk húsz szinten keresztül a világ megrontására törekvő gazfickókkal. A játék természetesen a fiatalabb közönséget célozza meg, ám ennek ellenére kellemes félórákat töltöttünk el a kiállított verzió előtt, hőseink mozgáskultúráján vigyorogva.

Black & White 2

Fejlesztő: Lionhead Studios
Kiadó: Electronic Arts
Megjelenés: 2004. karácsony

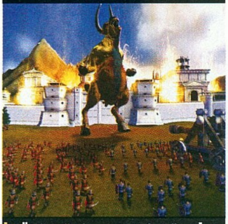
A Black & White minden idők egyik legambiciózusabb, és legvitatottabb játéka volt, ezért rosszul leplezett izgatottsággal ültünk le a folytatást prezentáló Jonty Barnes elé, aki azonban sajnos nem mutatott sok újdonságot a tavalyi E3-on látottakhoz képest.

Továbbra is nyilvánvaló, hogy a Black & White 2 sokkal inkább hagyományos stratégia lesz, mint előtte, persze Molyneux kézjegye még mindig felismerhető. Ezúttal már nem lényünk (isteni avatárunk) pátyolgatása lesz az elsődleges cél, hanem választott civilizációnk

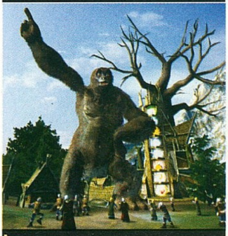
felvirágoztatása, uralom a világ (jelen esetben egy sziget) felett. Ennek „black” módszere a háborúskodás, míg a másik („white”) járható út olyan ország építése, ahol mindenki boldog, és amelybe lassan önként beolvad a többi rivális civilizáció. Attól függően, hogy a játékos hogy játszik, a lénye is változni fog: ha sokat harcolunk, avatárunk egyre gonoszabb külsőt ölt, és ő vezeti csatába embereinket, ha pedig a békés utat választjuk, városunk jóságos kormányzójává válik.

Jonty, a játék vezető programozója három dolgot emelt ki igazán a bemutató során, mindenekelőtt a katonák irányítását. Mivel korlátlan mennyiségű harci egységet termelhetünk, szükséges volt kitalálni egy rendszert, amelynek lényege a különböző típusú egységek, alakulatok pozíciótartása. Osztagokba rendezett katonáinknak megadhatjuk, hogy egy másik osztaghoz képest hogyan helyezkedjenek el, és hogy kövessék annak mozgását, ennek köszönhetően egyrészt rugalmasan alakíthatunk egész bonyolult formációkat, másrészt a „vezérürü” irányításával elkommandírozhatjuk a teljes sereget. A prezentáció második része a falakról szólt: teljesen dinamikusan, egérmozdulatainkat követve lehet őket építeni és rombolni, komoly szerepet játszanak majd nemcsak a háborúkban, hanem a békés megoldások során is. Végül, Jonty mintegy mellékesen megmutatta a leglátványosabb varázslatokat (isteni csodákként szerepelnek a játékban), amiket Molyneux-játékban eddig láthattunk. Már a földrengésnél is összenéztünk Hancuval, de amikor a vulkán tört ki (és öt perc múlva még mindig tört, és még mindig folyt a láva), nem találtunk szavakat. Egy biztos: a Black & White 2-t nagyon várjuk már!

Majom Air fapados légitársaság



Ökörsütésre felkészülni!



uh..uh..stayin alive...yeah

E3 apró

A Nintendo elképesztő eladási adatokkal sokkolta a közönséget. Super Mario játékból eddig 174, Pokémonból 91, Donkey Kongból 43, míg Zeldából 41 milliót adtak el a cég fennállása alatt!

Egy Vivendi-vezető nyilatkozata alapján egy napig a PC-s játékvilág örömmámorban úszott, abban a tudatban, hogy a Starcraft Ghost elkészül PC-re is. Másnap a nyilatkozatot nyelvbotlásnak minősítették (mondván, GC-t akart mondani, de PC-t sikerült...)

Végre hivatalosan is bejelentették, amiről eddig csak pletykákat hallottunk: készül a nagy sikerű Gothic harmadik része. Részletek, és előzetes képek a nyár folyamán várhatók...

Bemutatkozott akcióban a hires-hírhedt PC alapú konzol, a Phantom, aminek eddig a létezését is kétségbe vonták egyes online magazinok. A gépben nem látott túl sok fantáziát a közönség, a Phantom stand szinte kongott az ürességtől a kiállítás három napja alatt...

Warhammer 40 000
Dawn of War

Fejlesztő: Relic Entertainment
Kiadó: THQ
Megjelenés: 2004, október

Mivel eléggé idegenkedem a Warhammer univerzumától, ráadásul még friss volt a Battle for Middle Earth élménye, úgy gondoltam, nehéz dolga lesz a Relic fejlesztőinek, hogy meggyőzzenek új RTS-ük, a Dawn of War nagyszerűségéről. Nos, Jonathan, a kanadai csapat PR-osa (mellesleg a PC Guru régi jó barátja, külön megköszönte személyesen is, amiért tavaly nyáron a Homeworld 2-t a hónap játékának választottuk!), fél perc alatt kiütötte minden szkepticizmusomat azzal, hogy mutatott egy közepes csatát a játékban. Az ütközet leírására a hardwiredes barátaink kifejezését kell kölcsönvennünk, de igazság szerint a „leírhatatlan mega-mészárlat káoszorgia" sem adja vissza igazán azt, amit a monitoron láthattunk. A reklámok ezúttal nem hazudnak, a játék tényleg a legintenzívebb harctéri élményt hozza el, amit RTS-ben valaha láthattunk. A küzdő felek a létező összes fegyvert bevetették, amit sci-fiben valaha láthattunk, robbanások, lézerek vakítottak el; majd a túlélők közelharcba bonyolódtak – csak úgy repkedtek a levágott végtagok, a vér és tűz beborította az egész képernyőt. A kamerát akár a csata forgatagának közepébe is bevihetjük! A harctéri káoszban aránylag nehéz irányítani az egységeinket, ezért az AI besegít: embereink maguktól keresnek fedezéket, szerveződnek formációba.

A kissé szögletes (cserébe több mint száz egység lehet egyszerre a képernyőn), de lenyűgözően stílusos grafikát az Impossible Creatures grafikus motorja mozgatja. Nagyon hangulatos az egyes egységek közti méretbeli különbség visszaadása: az orkok eltörpülnek a brutális páncélruhába öltöztetett génmanipulált szuperkatonák, az elit űrgárdisták mellett, de még ők is csak a térdéig érnek a Káosz démonainak. A nagyobb lények és hősök mind saját személyiséggel rendelkeznek, ami hatással van a harci teljesítményükre, és az ellenük alkalmazandó taktikára is. Amikor az egyik káoszdémont körbevette pár űrgárdista, az a vezért nézte ki magának, felszúrta a kardjára, megrázta, majd elrepítette a messzeségbe. Egy másik – ugyanolyan képességekkel bíró, de más jellemű – démon földrengést gerjesztett, majd a földön fekvő ellenfeleket kegyetlenül széttaposta... Mit mondjak, egyik sem tett jót a környéken küzdő űrgárdisták moráljának (ami egyébként az egyik legfontosabb eleme a játéknak: magas morállal valósággal megtáltosodnak a katonák, míg alacsonynál széthulló, könnyen lemészárolható csürhe marad csak belőlük). A látvány, a hangulat magával ragadó volt, reméljük, nem kap a játék olyan korhatár-címkét, ami végzetes hatással lesz az eladásokra... (A kiadó THQ mindenesetre bízik a játékban, olyannyira, hogy nemrég szőröstül-bőröstül felvásárolta a fejlesztőcsapatot.)

> **"Real-time stratégiában eleddig sosem látott küzdelem és harci hangulat, vér és pusztítás."**

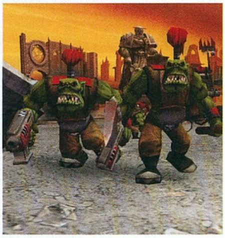
A negyvenedik évezred háborúiba négy játszható oldalról kóstolhatunk bele: az űrgárdisták, az orkok, az eldák (az elfek 40. századi megfelelői), és a káosz által megfertőzött emberek hordái. Bár a hangsúly a csatákon van, azért nyomokban lesz erőforrás-gazdálkodás és építkezés is. Mind a négy fajnál teljesen eltérő módon zajlik a hátország menedzselése, de az alapelv közös: a harc közben szerzett erőforrás-pontjainkat tudjuk orbitális pályáról kapott utánpótlás csapatok beszerzésére fordítani, a felhúzott épületeink függvényében.

Fajonként csupán 12-féle irányítható egységet várhatunk, azonban katonáink felszerelését kedvünk szerint változtathatjuk: 10-féle fegyvert, többek között mesterlövészpuskát, lángszórót, nehéz géppuskát, vagy közelharci fegyvereket adhatunk a kezükbe.

Kissé kevésnek tűnik a küldetések száma (13), de Jonathan megnyugtatott: hosszú, meglepő csavarokkal megtűzdelt történetet fogunk kapni, rengeteg scriptelt jelenettel és mozival. A világszerte nagy sikerű, bár hazánkban máig nem túl közismert táblás játék késő ősszel kel életre PC-inken (Jonathan elárulta, kb. ekkor rántják le a leplet a másik, 2005-re tervezett megjelenésű titkos játékukról is), reméljük, teljesül a Relic vágya, hogy egy Starcraft-szerű mérföldkövet alkossanak az RTS-ek történelmében!

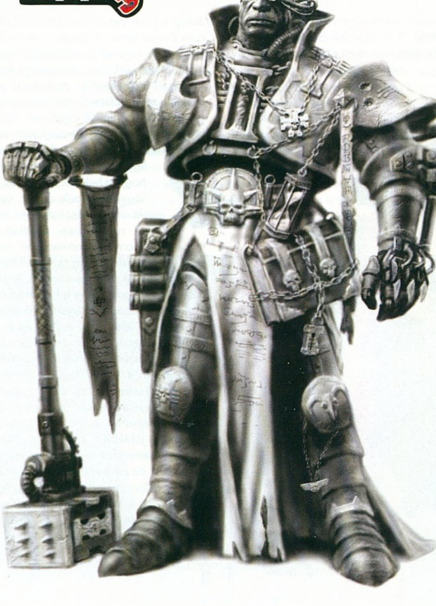
Éles fejsze, tompa agy

Kotródj innen máshová!



Marcona ork harcosok

GAMESHOW PC GURU tipp



Online világok

Online szerepjátékok

Egyre nagyobb a nyomulás a kizárólag online játszható szerepjátékok műfajában. Annak ellenére, hogy a kisebb, eleve halálra ítélt projektek eltűntek tavaly óta, a konkurenciaharc élesebb, mint valaha. Minden életképesebbnek tűnő téma (legyen az film, szerepjáték, vagy sikeres offline számítógépes játék) megkapja a maga online testvérét. Egyre kevesebben ugyan, de még mindig vannak olyanok, akik a licencelt háttér helyett valami eredetivel próbálkoznak – mint látni fogjuk, itt maga a készítő személye a garancia a minőségre, és csalogató tényező a rajongók számára.

Ilyen „Nicsak ki beszél?" típusú játék volt a legendás Richard „Lord British" Garriot által fejlesztett manga stílusú Tabula Rasa, amiről egyelőre annyit lehetett csak megtudni, hogy az Ultima játékok spirituális örököse, és direkt arra hegyezik ki, hogy összehozza a merőben más gondolkodásmódú távol-keleti és nyugati játékosokat. A fantasy műfajban nyomuló Guild Wars készítői sem akárkik: az az ex-blizzardos társaság, akik annak idején megteremtették a Battle.netet!

Pár év alatt az ismeretlenségből a legnagyobb MMORPG-hatalommá nőtte ki magát a többek közt az említett két játékot kiadó koreai NCSoft. A kizárólag online játékkal foglalkozó kiadó akkora standot épített az E3-on, mint a legnagyobb kiadók: az EA, az Activision vagy a Ubisoft. Legnagyobb attrakciójuk a kiállítás első napján megjelent fantasy stílusú Lineage 2, és szuperhősöket szerepeltető City of Heroes volt – előbbi Koreában, utóbbi a képregényes téma kultusz mivolta révén Amerikában számíthat eszelős sikerre. Utóbbihoz rögtön be is mutatták a kiegészítő City of Villainst, ami a klasszikus képregények főgonoszaival hoz új stílusú választható karaktereket a játékba (a játékos-játékos elleni küzdelem lehetőségéről nem is szólva).

Bár nagy titoktartás övezte, mégis kiszivárogtak az első részletek a Brad McQuaid (az EverQuest kitalálója) új játékáról, a Microsoft gondozásában megjelenő Vanguardról. A játék a ma szokásos „vérpistikés" tápolás helyett igazi szerepjátékot ígér fantasy környezetben. Ha már szóba került, meg kell említeni a félmillió előfizetővel a mai napig a legnépszerűbb nyugati MMORPG-nek számító EverQuest folytatását, ami ismét minden vetélytársát messze lekörözö grafikájával hódított (na de milyen lesz az ehhez illő gépigény?).

A kalandos sorsú Matrix Online (a Ubisoftnál indult, majd a Warnerhez került, de nemrég ők is dobták) a Sega standján bukkant fel, de nem aratott átütő sikert. Látványos, és roppant hosszadalmas kung-fu küzdelmekben vehettünk részt, de (főként az Enter the Matrix és a második-harmadik mozifilm fogadtatásának tükrében) egyre inkább az a kérdés motoszkált bennünk: ugyan ki kíváncsi még annyira a Mátrixra, hogy havi szinten fizessen érte...? Sajnos ezen vajmi keveset változtat a tény, hogy a játék története a harmadik film befejezése után folytatja a Mátrix-sztorit, természetesen a Wachowski fivérek által.
Kellemes meglepetést okozott a LucasArtsnál zárt ajtók mögött bemutatott Star Wars Galaxies kiegészítő, a Jump to Lightspeed. Az űrhajókra, és űrharcra kiélezett játék azonnal a jó öreg X-Wing emlékeit juttatta eszünkbe, azonban itt az X, Y, és egyéb betűket formázó szárnyú hajók, valamint az TIE sorozat űrjárgányainak pilótafülkéiben hús-vér játékostársak ülnek!

Szintén nem várt pozitív csalódást okozott a Warhammer Online, ami szinte tökéletesen adta át az alapjául szolgáló szerepjáték egyedi sötét hangulatát. Érdemes megtekinteni a DVD-nken található trailert, csodálkoznánk, ha valaki annak alapján nem kapna kedvet a játékhoz...

A PC Guru csapat MMORPG-különdíját az erős felhozatalban egyértelműen a World of Warcraft vitte el – ez volt harmadik E3, ahol bemutatták, és ha jövő ilyenkorra nem törhetünk-zúzhatunk kedvünkre a szerkesztőségi ork klánnal a játék világában, hát a Blizzard-standon fogjuk ugyanezt bemutatni...!

EverQuest II: a legnagyobb bázissal rendelkező MMORPG

Dragon Empires: szintén fantasy műfajban indul

Unreal 3.0 engine

Az nVidia standján mutatták be a következő generációs Unreal grafikus motort – a demó egy GeForce 6800-as kártyán, valós időben futott, meglepően simán (bár a prezentációt tartó Epic-programozó megjegyezte, hogy ebből még nem szabad messzemenő következtetéseket levonni: itt minden erőforrás az engine-t szolgálta ki, míg egy végleges játékban AI-val, játékkóddal, útkereső algoritmusokkal, és még sok egyébbel kell osztoznia a motornak). A demóban először elképesztően sok poligonból felépített környezetet mutattak be, bump mappinggel, fény-árnyék hatásokkal, és mindennel, ami manapság dukál egy grafikus motorba.

Ezután a Carmack találmányának tulajdonított normal mapping technika következett, amivel a modellek poligonszáma 1%-ra csökkenthető észrevehető minőségcsökkenés nélkül. Szép-szép, de eddig semmi újdonság – gondoltuk, de ekkor jött előbb a Virtual Displacement Mapping technika, amivel olyan, 3D-snek tűnő textúrákat hoztak létre, amilyet még ember nem látott! Egy centiről néztük a hihetetlenül részletesen kidolgozott téglafalat (repedések, pórusok, karcolások, letört téglasarkak, lyukak, a hasadékokban megült por, ami csak kell) – majd emberünk átváltott wireframe modellre, és láttuk, hogy ez bizony egy szál szimpla poligon volt! A fizikai modellezés (a szokásos rag doll, reálisan összeomló hordóhalom és társai) után az új fény-árnyék trükkök következtek: egy lámpás lebegett a már említett téglafal előtt, pengeéles árnyékot vetve rá. Ahogy távolodott a fényforrás a faltól, úgy mosódott el az árnyék is, akárcsak a való életben.
Végül a döbbenetesen egyszerű szerkesztőprogram következett, amiben néhány kattintással lehetett különféle textúrákat és effekteket feldobálni az előre elkészített 3D modellre. Úgy tűnik, Sweeney felvette a Doom 3, Far Cry, STALKER, Half-Life 2, és társai által elé dobott kesztyűt, és mindent megtesz, hogy az Unreal maradjon továbbra is a legtöbbet licencelt grafikus motor a játékvilágban.

Az új engine csak felsőfokú jelzőket érdemel

Freedom Force vs. Third Reich

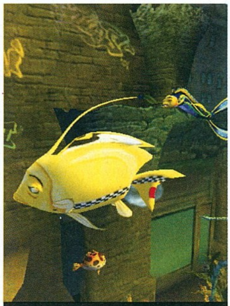
Fejlesztő: Irrational Games
Kiadó: Még nincs
Megjelenés: 2004. nyár

Az Irrational Games Freedom Force című játéka az Electronic Arts támogatása, az amerikai képregénykultusz, valamint a szaksajtó kiváló értékelései ellenére csúnya bukásnak bizonyult, mi azonban mégis reménykedtünk, hogy az RPG elemeket is felvonultató stratégiai-akciójáték nem tűnik el örökre a süllyesztőben. Az E3-on bemutatkozott végre a hírből már ismert Freedom Force vs. the Third Reich, melyben az első rész minden szuperhősét megtaláljuk. A program alappillérét a második világháborús környezetben zajló taktikai és RPG elemekre építkező egyjátékos mód képezi, ami mellett természetesen (a készítők szerint forradalmi) többszereplős játékmód is helyet kap, amiben a szokásos deathmatch mellett kooperatív és csapatorientált játékmódok is lesznek. A kiállított verzió képi világa az elődhöz méltóan stílusos volt, és messzemenőkig visszaadta a hetvenes-nyolcvanas évek képregényeinek hangulatát: minden pályaelemet széttörhettünk, felkaphattunk és apríthattuk az ellenünk felvonuló ellenséges hordákat.

DreamWorks' Shark Tale

Fejlesztő: Activision
Kiadó: Activision
Megjelenés: 2004. október

Októberben végre megjelenik a DreamWorks SKG legújabb, egész estés, számítógépes animációval készült mozija, a Cápamese. Napjaink trendjeihez igazodva a filmmel egy időben napvilágot lát a víz alatti gengszterepos játékváltozata, amelyben egy akció-kalandjáték keretében, 32 pályán keresztül élhetjük át újra a film hangulatát. A kiállításon látottak alapján a Cápamese egyértelműen a fiatal korosztályt célozza meg, akik minden bizonnyal önfeledten vetik bele magukat a víz alatti csikóhalversenybe, vagy töltenek el órákat a bemutatott igazgyöngy-gyűjtögető minijátékkal. A Shark Tale tehát aranyos gyermekjátéknak ígérkezik, fogyasztását leginkább 8-12 éves korig ajánljuk.



Ki, Némó? Ő elsüllyedt, nem?

Myst IV Revelation

Fejlesztő: Ubisoft Montreal
Kiadó: Ubisoft
Megjelenés: 2004. III. negyedév

A Ubisoft standján nem éppen úriemberhez méltó módon egy készséges hölgyön mulattunk nagyokat, amikor a Myst IV-et prezentálta. Ugyanis olyan „hatalmas újdonságokat" hozott fel, mint a napló, amiben már nem klikkentgetéssel kell lapozni, hanem drag-and-drop módszerrel... Szó mi szó, a negyedik rész nem fog sok újdonságot tartalmazni a harmadikhoz képest – a legfájóbb pont a mozgás, amely továbbra is képernyőről képernyőre történik (pedig mind az Uruban mind a Schizm 2-ben láttunk szép példát a folyamatosságra). Ezen kívül továbbra sincs teljes képernyős üzemmód, és a sztorit sem bonyolították túl a készítők (Atrus és Catherine kislánya eltűnik, a kedves papa pedig utánaered). Csak a kivitelezésben történtek újdonságok, ami azt jelenti, hogy az eddig is gyönyörű látvány még lenyűgözőbb lett. Sokkal több környezeti animációt láthatunk (végre igazán élő a táj!), néhány kulcsfontosságú tárgy megtalálásakor flashback-szerű élményt (video- vagy hangbejátszást) kapunk a tárgy „emlékezetéből", és néhány tereptárggyal az életszerűség kedvéért a kaland szempontjából mellékes cselekvéseket végezhetünk (például fel- és lekapcsolhatunk egy lámpát).

Ezzel együtt sem nyűgözött le bennünket túlságosan a Myst IV – bár a sorozat népes rajongótábora bizonyára sikerre viszi ezt a folytatást is, mi továbbra sem érezzük a széria megújulását (pedig az Uruban már nagyon ott mocorgott a lehetőség).

Armies of Exigo

Fejlesztő: Black Hole Games
Kiadó: Electronic Arts
Megjelenés: 2004. ősz

Nagy meglepetésünkre kis hazánk büszkesége nem szerepelt a kiállított játékok között, csak a zárt ajtók mögötti exkluzív EA-teremben tekinthettünk meg egy többé-kevésbé működő változatot.

Mivel ebben még nem tudtuk kipróbálni a játék nagy dobásának ígért kétszintes hadviselést, nem szeretnénk részletesen boncolgatni az egyelőre Warcraft-klónnak tűnő játékot, csak az egységeket tudtuk megcsodálni. Mind az emberek, mind az ízeltlábúakat és rusnya élőholtakat tömörítő kitaszítottak, mind a gorillaharcosokkal hadba vonuló bestiák alakulataival elégedettek voltunk, de látszott, hogy sok munka kell még a játék befejezéséhez – ezért ha halkan is, de azt jósoljuk, hogy az eredetileg ősz elejére ígért megjelenés el fog csúszni karácsonyra...

Ez a homokféreg tetem vajon a Dunéből maradt itt?

Az emeletes Warcraft

Sid Meier's Pirates!

GAMESHOW PC GURU tipp

Fejlesztő: Firaxis **Kiadó: Atari** **Megjelenés: 2004. október**

Néhány hónapja írtunk már egy előzetest Sid Meier klasszikusa, a Pirates! új verziójáról, amit maga Meier úr vezetésével tupíroznak a Firaxis fejlesztői, de az E3-on végre ki is tudtuk próbálni a nagy várakozással övezett régi-új kalózosdit.
Amint megpillantottuk a képernyőn imbolygó hajót, rögtön megrohantak bennünket az emlékek: az ízléses grafika (az előzetes képek alapján nem gondoltuk volna, hogy élőben ilyen szép!) azonnal megidézi az 1987-es ős hangulatát. A Karib-tenger azonban forgalmasabb helyszínné vált, most ugyanis már látszik a többi hajó is, és a korábbi azonosítási opciót is felváltotta egy takaros távcsőfunkció. Röpke fél perc elég volt ahhoz, hogy megtámadjunk egy nálunk hatszor erősebb fregattot, és mivel láttuk, hogy a tengeri csata megmaradt az ágyúval egymásra lövöldözés szintjén (ergo vízen nem volt esélyünk a fregatt ellen), odamanővereztünk az ellenhez, és megcsáklyáztuk. A fedélközi harcban már a legénység is látszik, ám csak háttérdekorációként vesznek részt a csatában, nekünk kizárólag a másik kapitányra kell koncentrálnunk. A kardvívásban kipróbáltuk a beígért újdonságot, a terep adta lehetőségek kihasználását: sikerült elkapnunk egy kötelet, Tarzanként lendültünk át a másik kapitány feje felett, majd visszaszúrtunk – rengeteg ilyen kombó kapott helyet a játékban! A túlerő végül legyűrte kapitányunkat, és börtönbe kerültünk. Az elődben megszokott féléves kényszerpihenő helyett ezúttal megadatott a szökés lehetősége: egy új minijátékban kellett kerülgetnünk a lámpásokat hordozó őröket, és árnyékról árnyékra haladva kijutnunk a városból. Később egy másik helyiségben sikerült szereznünk egy kincses térképet, amely az 1987-es változattal szemben nem mutatta meg a kincs körülbelüli lelőhelyét, hanem leírta, hogy ha St. Kitts szigetén partra szállunk, három, egy vonalban álló pálmát kell keresnünk, tőlük jobbra találunk egy koponyaalakú sziklát, és ott kell ásnunk. Elhajóztunk St. Kittsre, és a parton a legénységgel mozogva megtaláltuk a leírás alapján a ládát – sokkal élvezetesebb volt így kincset keresni, mint régen. Később csatlakozott stábunkhoz az egyik kiállító, és mutatott egy mentett állást, amelyben a szintén új táncjelenetet is megcsodálhattuk. A kormányzó lánya után kellett egy menüettszerű koreográfiát elismételnünk, és bár a látvány ezúttal is szép volt, úgy gondoltuk, meglenne ez a játék a táncikálás nélkül is...
A többi játékelem – toborzás, városi infógyűjtés, legénység menedzselése – egy az egyben átmentődött az elődből, ezért kissé kétkedve hagytuk ott a Pirates! standját. Mert kétségtelen volt számunkra, hogy a magunkfajta vénemberek remekül el fognak szórakozni ezzel a programmal, de félő, hogy azok, akik nem látták az elődöt, nem fogják értékelni a klasszikus újrafeldolgozását...

Kincset vagy életet!

Playboy The Mansion

Fejlesztő: Cyberlore Studios **Kiadó: Ubisoft** **Megjelenés: 2004. ősz**

Amikor odaálltunk játszani a Playboy: The Mansionhöz, fél percen belül megjelent két nyuszíruhás playmate, ezért kissé nehezen koncentráltunk a játékra – de annyi rögtön lejött, hogy egy Simsbe oltott gazdasági szimulátorról van szó, melyben Hugh Hefnerként kell felépítenünk a Playboy-birodalmat. Két üzemmódban eshetünk majd neki a proginak: lesz előre gyártott hadjárat 12 küldetéssel és egy kötetlenebb játékmód. Teljesen legatyásodva kezdünk, és eleinte a lapmenedzseri teendőkre koncentrálva kell felfuttatnunk a magazint. Fel kell mérnünk olvasóink igényeit, ennek megfelelő cikkekről gondoskodnunk, és természetesen a havi playmate képeit is el kell készíttetnünk – ekkor a program first person nézetbe vált, és utasításokat adhatunk a modellnek a testhelyzetére vonatkozóan. Később egyre inkább Hefner úr luxusvilláját csinosítgatjuk majd, és a játékmenet ekkor kezd jobban hasonlítani a Simsére. Az érdekesnek ígérkező játéknak egy pontja még bizonytalan: a fejlesztő, a kiadó és a korhatárért felelős szervezetek az istennek nem bírnak dűlőre jutni abban, hogy milyen mértékben mutassa meg a program a szexualitást...

Na ő sem a húsvéti nyuszi

Ruhátlan képre nincs hely...

Tom Clancy's Splinter Cell 3

Fejlesztő: Ubisoft Montreal **Kiadó: Ubisoft** **Megjelenés: 2004. vége**

A Ubisoft Montreal játéka sokunk számára egyértelműen a kiállítás legjobbja volt. Már a prezentáció előkészítése és a hangulatosa berendezett, kiváló hangtechnikával ellátott terem is önmagáért beszélt, de amikor kiosztották a szavazógépeket, amivel a közönség maga befolyásolhatta a bemutató kimenetelét, mindenki örömkönnyeket ejtett.

Első felvonás: A közönség felhördül
A Splinter Cell 3 PC-s demonstrációja (egyelőre nem is készül más platformra a játék) az új grafikus motorra építkező képi világ bemutatását, illetve a fény és árnyékhatások kiemelését szolgálta. Hősünk, a jó öreg Sam Fisher egy csorgadozó patakban állva próbálta elterelni a domboldalon járőröző katona figyelmét, aki a kilőtt fényforrások miatt elővette a jelzőfényeit, és mellénk hajította a patakba. A páratlan fényhatások, az érdes felületek és Sam ámulatba ejtő új mozgásai mindenki lenyűgözték. A közönség először halk morajlásba, majd amikor Sam egy gerendáról fejjel lefelé lelógva kitekerte az alatta elhaladó őr nyakát, hangos ovációban tört ki.

> **"A Splinter Cell 3 az idei E3 leglátványosabb prezentációjával kényeztetett."**

Második felvonás: A közönség nem hisz a szemének
A Splinter Cell előző részei a tökéletesség érzetét árasztották magukból, ezért elképzelésünk sem volt, hogy a gyönyörű látvány mellett miféle újdonságokkal lehetne még jobbá tenni a kémeposzt. A Ubisoftnak természetesen voltak ötletei, amiknek bemutatását szavazásra bocsátották. Az első szavazásnál a késsel történő harc kapott több szavazatot, mint a takarító meggyilkolása című kisfilm... A kés tehát győzött, és nem csak a szavazáskor, hanem a játékban is központi szerephez jutott. Kézifegyverünkkel egyetlen mozdulattal likvidálhatjuk ellenfeleinket, de ami a legfontosabb, hogy a vékonyabb papírfalakat is átvághatjuk vele. A papírfalak leghasznosabb tulajdonsága, hogy áteresztik a fényt, azaz, ha a fényviszonyok úgy esnek, láthatóvá válnak a fal mögött állók sziluettjei. Ekkor két lehetőségünk van. Vagy zajt csapva, a falon átnyúlva, a papírt áttörve nyakon ragadjuk ellenfelünket, vagy a késsel zajtalanul átvágjuk a papírt, és nesztelenül ellopózunk az őr mellett.

A fenti jelenetsorokat még mindenki aránylag nyugodtan fogadta, ám amikor a következő szavazást követően egy kültéri pályán eleredt az eső, senki sem hitt a szemének. Az érdes és fémes, csillogó felületeken lecsorduló víz, Sam átnedvesedő ruhája olyan lenyűgöző volt, hogy a látottakat egyszerűen képtelenség leírni. A közönség soraiból egyre-másra lehetett hallani a legkülönfélébb nyelveken az „a Far Cry mehet a levesbe", „most már inkább ki se adják a Half-Life 2-t", vagy „Carmack nyugdíjba vonulhat" típusú beszólásokat. A szakadó esőben közben Sam észrevétlenül lopakodott, majd a világítótorony peremén végigaraszolva egyetlen mozdulattal a mélybe rántotta a felette strázsáló őrt, aki a fizikai modellezésnek köszönhetően élethűen zuhant a mélybe.

A harmadik szavazásnál Sam új ajtónyitási technikái győzedelmeskedtek. Az eddigi részektől eltérően képesek vagyunk a hajszáloptikás kameránkkal feltérképezett szobába ajtóstul berontani, azaz ha valaki az ajtó előtt áll, az ajtót berúgva azonnal ártalmatlanná tehetjük.

Mint gondolom a fentiekből kiderült a Splinter Cell 3 minden tekintetben képes volt fejlődni. Csodaszép a grafika, tovább nőtt a mozdulataink száma, többféle módon használhatjuk késünket, és kiaknázhatjuk az ajtók, vagy a környezet elemeit is.

Valamit kéne csinálni, mert éppen belenézek a fegyvercsőbe

M4 gépkarabély

Harmadik felvonás: A közönség vastapsban tör ki
A parádés és lélegzetállító előadás után mindenki azt hitte, hogy a Ubisoft Montreal minden puskaporát ellőtte. A csapat azonban még mindig képes volt meglepetéseket okozni. Ez történt most is, hiszen a játékfejlesztők a prezentáció záróakkordjaként bemutatták a Splinter Cell 3 forradalmi kooperatív multiplayer módját. A küldetésekben két fő vehet részt, akik egymás segítsége nélkül képtelenek megoldani a feladatokat. A többszereplős mód egyértelműen a csapatjátékra épít. Előtted egy magas fal? Csak tarts bakot társadnak, akit könnyedén felkapaszkodik a magaslatokra. Szeretnél utánamenni? Szólj neki, hogy eressze le a nála lévő kötelet, vagy lógaszkodjon a kisebb magasságokról, hogy testén felmászva folytathassátok az akciót! A Splinter Cell 3 kooperatív módjában többszörösére nőtt a lehetőségek száma, amik kiaknázásához csak partnered segítségére és egy mikrofonos fejhallgatóra lesz szükséged, hogy egymást kommandírozva zajtalanul osonjatok be a szigorúan őrzött objektumokba.

A kooperatív mód bemutatásának végén a közönség vastapsban tört ki, és elismerően fogtunk kezet a bemutatót tartó fejlesztőkkel, akik ismét bizonyították, hogy a kreativitásnak nincsenek határai (egyben azt is kilestük, hogy a prezentáció nem előre felvett mozi volt, hanem a félkész játék futott a szemünk előtt egy csúcskategóriás PC-n!).

GAMESHOW PC GURU tipp

S.T.A.L.K.E.R.
Shadow of Chernobyl

Fejlesztő: GSC **Kiadó: THQ** **Megjelenés: 2004. október**

Kedvenc online lapunk, a Hardwired.hu már az első képek megjelenése óta sulykolja olvasóiba az ukrán fejlesztésű FPS csodálatos mivoltát, melyet az idei E3-on végre magunk is kipróbálhattunk. Flatline-ék agymosásának hála, hatalmas érdeklődéssel estünk neki a THQ standján kiállított gépeknek, ahol egy hatalmas pályán deathmatchezhettünk három riválisunk ellen. Mivel a pálya borzasztóan nagy volt, tűzharcok nem igazán alakultak ki, arra azonban elég volt, hogy megcsodálhassuk a S.T.A.L.K.E.R. csodálatos képi világát. A többszereplős játék után átverekedtük magunkat a gyönyörű hosztessz lányok seregén, és elfoglaltuk helyünket a bemutatóteremben, ahol egy bő 15 perces bemutatóban a fejlesztők megpróbálták lerántani a leplet Csernobil rejtélyéről.

Mint kiderült, a játék lényegében RPG lesz! Saját világgal, ahol a sugárfertőzött mutáns lények szabadon élnek, táplálékláne van, és ahol több különböző szerencsevadász alakulat vív egymással élethalálharcot a fennmaradásért és Csernobil rejtett kincseiért. A bemutató alatt megnézhettük, hogyan vásárolja meg hősünk az NPC-ktől napi betevőjét, megcsodálhattuk, amikor az elkötött Ladából kifogyott az üzemanyag és végigizgulhattuk a riválisok tűzharcát.

> "És leesék az égről egy nagy csillag [...] a csillagnak neve pedig üröm (Csernobil) [...] és sok ember meghala a vizektől, mivel keserűkké lőnek."
> Jelenések könyve 8/10-11

A S.T.A.L.K.E.R-ben minden él, scriptek nélkül, saját mesterséges intelligenciájának fényében dönt, a játékban felvonultatott fizika hasznos (pl.: a homlokzaton lévő táblát legéppuskázva halálra zúzhatjuk az alatta állókat) része a játéknak, egyszóval minden káprázatos.... lenne, ha a bemutatott változat nem hemzsegne még mindig gyermekbetegségektől. Az idegen lények sután rohannak, a tűzharcok a scriptek nélküli világnak köszönhetően egyelőre 2-3 fős csetepatékban merülnek ki. Mindent összegezve a S.T.A.L.K.E.R kiváló játék lehet, ha egyszer végre befejezik, ha azonban a kiadó ragaszkodik az idei megjelenéshez, minden bizonnyal az ígéretesnek tűnő, de végül felejthetőnek bizonyult játékok skáláját fogja színesíteni.

Veszettül nézek a távcsőbe, közben már rég rámvilágitottak

S.T.A.L.K.E.R. helyszínek

A készítők mindenképpen szerették volna visszaadni a sugárfertőzött Csernobil hangulatát, ezért pénzt, energiát és egészségüket sem kímélve vonultak be a zónába. Az elnéptelenedett vidéken felvett több órás videoanyag és a vázlatrajzok alapján végül 30 négyzetkilométernyi, a valósághoz megtévesztésig hasonló területet modelleztek le. Ebben benne foglaltatik egy elhagyatott vidámpark, több kitelepített falu, valamint óriási lakótelepek tucatjai. Találkozhatunk szovjet stílusú szobrokkal, cirill betűs plakátokkal, és persze magával a töredezett betonszarkofággal lefedett atomerőművel is - olyan állapotban, ahogy azt magára hagyták. A grafikára és a játéktérre nem lehet panaszunk, a kérdés már csak az, hogy az ukrán fejlesztőknek játékmenetre is futja-e az erejükből...

A sugárfertőzött lakótelep és modellje ...

F.E.A.R.

Fejlesztő: Monolith Productions
Kiadó: Vivendi
Megjelenés: 2005.

Leginkább a Half-Life, a Ghost Recon, és a zseniális horrorfilm, a Kör keverékének tűnik a Monolith No One Lives Foreveren és Tronon edződött csapatának új játéka. A négytagú First Encounter Assault and Reconnaissance csapatot irányítjuk, egyfajta X-Aktákból szalajtott szuperkommandót, akiket akkor vesznek elő, ha Mulderék helyett némi brutális tűzerőre van szükség.

A történet 12 óra történéseit követi (a 24 óra című tévésorozathoz hasonlóan valós időben): egy fontos szövetségi épületet ismeretlen terroristák foglalnak el, a beküldött kommandósok sisakkameráján pedig egy nyolcéves forma kislányt látni, amint magától értetődő természetességgel sétál a plafonon, majd egyetlen mozdulattal Predator-szerű, áttetsző szörnyeket uszít a kommandósokra, akik gyors, de annál kegyetlenebb halált halnak. Itt jövünk mi, a végső fegyver a képbe: a mesterlövész Jin, a robbantási szakértő Douglas, a hacker Spen, és az emberfeletti reflexekkel rendelkező (már megint a bullet time effekt...) főnök, a játékos karaktere, Rowdy. High tech fegyverarzenálunkra, valamint csapatunk tagjainak speciális felszerelésére, képességeik utolsó morzsáira is szükség lesz, ha el akarjuk pusztítani az idegen fenyegetést...

Ahogy fedezzük fel a felhőkarcolót, egyre több misztikus, ijesztő dolog történik velünk, szörnyek támadnak ránk, és tűnnek el, és bizarr, megmagyarázhatatlan eseményeket látunk a különféle ipari kamerák és térfigyelők archívumában kutakodva is. Doom ide, Cthulhu oda, a F.E.A.R. a show egyik legfélelmetesebb játékának bizonyult – de sajnos a megjelenésére még legalább egy évet várnunk kell. A játékot meglepő módon nem a legújabb LithTech motor hajtja, hanem egy direkt a F.E.A.R.-hez kifejlesztett, DirectX9-re optimalizált új engine.

Annyira nem félek, hogy az utat sem figyelem

Dead to Rights II
Hell to Pay

Fejlesztő: Namco
Kiadó: Még nincs
Megjelenés: 2005. I. negyedév

A Max Payne babérjaira törő Namco a konzolon már közel két éve megjelent Dead to Rightsának csúfos PC-s bukása után sem adja fel, és konzolon még idén, PC-n legkorábban jövő év elején szeretné kiadni a játék második részét.

Az új epizódban ismét Jack Slate-et, a kiégett zsarut és kutyáját, Shadow-t irányíthatjuk. A szokásos bosszútörténetben a Max Payne mintájára lineáris küldetéssorozatban irthatjuk a rosszfiúkat, akik ellen leghatásosabban az ugyancsak Max Payne-ből ismert továbbfejlesztett bullet time-ot használva küzdhetünk a leghatásosabban. Az első rész monoton játékmenetét megbontó minijátékokról (gondolom mindenki emlékszik még a sztriptízbár jeleneteire...) ezúttal sem kell lemondanunk, ugyanis a fejlesztők közel 50 ilyet ígérnek.

A látottak alapján jó, de nem kiemelkedő játék képe rajzolódott ki előttünk, amely jó eséllyel az első rész sorsára jut majd.

Fura fickók biznisze
az E3 kiállítói szemmel

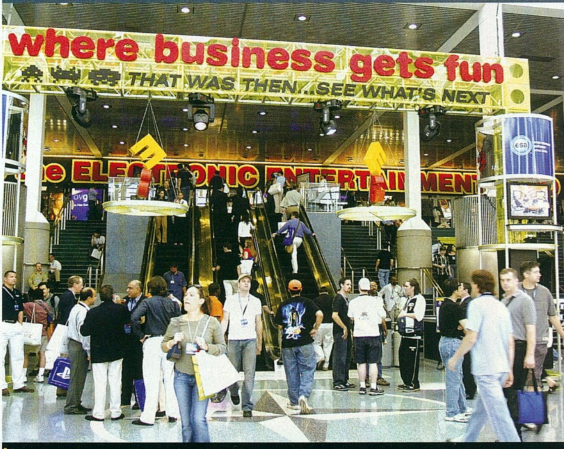
Kiállítóként a show nem habostorta, hanem biznisz. Komoly dolog, mert pénzről szól... sok pénzről. A játékiparban óriási összegek mozognak, noha ezek a dollármilliók komolytalannak tetsző figurák döntésein múlnak. Művész hajlamú fejlesztőkön, akik nem veszik komolyan az aranyrudak súlyát; játékosból üzletemberré avanzsált deresedő homlokú gyerekeken, akik évek óta nem fogtak a kezükbe kontrollert, mert már rég ők gyártják; látszólag élet-halál kérdésében döntő, pelyhedző állú szakújságírókon, akik pontjaikat osztogatva tíz és százezreket ösztönöznek, vagy beszélnek le a vásárlásról. Ezek a fura fickók adnak egymásnak találkát az E3-on.

A rendezvény eredetileg „trade-only show", azaz csak a szakma képviselői lehetnek jelen. Aki ezt hitelt érdemlően igazolni tudja, annak a belépő ingyenes, aki nem, idén 350 dollár leperkálásával bizonyíthatta komoly szándékait.

Odabent kötelező viselni a belépőkártyát, amin színek jelzik, ki melyik kasztba tartozik. Én zöld kiállítóként robotoltam: Nexust demóztam a HD interaktív standján látástól mikulásig. Egyik oldalamon szexi hostess lányok osztogatották ingyen pólókat, a másikon 1000 dolláros nyereményért vívhattak deathmatch-et az érdeklődők Fatal1tyvel, a világhírű FPS-bajnokkal. Ilyen szomszédsággal bizony nehéz konkurálni a járókelők figyelméért, ha az embernek nincs mása, mint egy monitor és egy játék... A show pedig nem feltétlenül a játékokról szól, hanem – ugye említettem már? – a biznisztől.

Fejlesztőcsapatok küldöttei mutogatnak prototípusokat a kiadóknak, kiadók mutogatnak demókat a terjesztőknek, zenészek és grafikusok ajánlgatják munkájukat a fejlesztőknek, marketingesek vadásznak az újságírókra és újságírók az ingyen pólókra. Mindenki hajtja a maga biznGszét a maga szintjén. Odafent, a South Hallban a nagy kiadók gigászi standjain alulöltözött lánykák, bömbölő zene, látványos díszletek hirdetik, ki a legnagyobb hal – ahogy Obi-Wan mestere is mondotta: mindig van nagyobb hal (jelen esetben a Microsoft).

Mindenki elfoglalt, mindenki rohan. Az ember agyába üvöltve-tombolva nyomakodnak be az impressziók, és csak napok, hetek, hónapok múltán tisztulnak le emlékekké. A részben nagyszerű, részben talán kissé szánalmas rendezvény emlékeivé, amit kishazánktól gyötrelmes 12-15 órás repülőút választ el, ahol valójában semmi érdemleges, semmi megismételhetetlen nem történik, mégis ott zajlik minden, mert aki nincs jelen, az nem számít. Aki távol marad, komolytalan, nem része a fura fickók bizniszének.



Ennyi volt a jubileumi, 2004-es E3. Jövőre találkozunk a tizenegyediken.

fejlesztő **ION storm**
kiadó **eidos** web **www.thief3.com**

THIEF III
DEADLY SHADOWS

i **Az ION Stormot 97 elején az id Software-től frissen kirúgott John Romero alapította. Először sztárallűrjeivel a világ leghírhedtebb játékfejlesztőjévé változtatta, majd sorozatos bukásokkal (Dominion, Daikatana, Anachronox) a csőd széléig vitte a céget. 2000 tavaszán, Romero távozása után Warren Spector vette át a csapat vezetését, ami a Deus Exszel egy csapásra visszakerült a világ élvonalába. A Dallasból Austinba költözött cég azóta a Deus Ex és a Thief folytatásain dolgozott, és idén végre el is készültek mindkettővel...**

Amikor '98-ban bemutatkozott, forradalmat hozott a játékvilágba, és megteremtette a gondolkodó ember FPS-ét: a first person sneakert, azaz a belső nézetű lopakodós játékok műfaját. 2000-ben visszatért, és egy méltatlanul elfeledett, zseniális folytatással növelte tovább rajongóinak táborát. Ő Garrett, a világ legjobb tolvaja, a két lábon járó életveszély, az élő árnyék, aki ebéd közben lopja el alólad a széket, és előled a tányért, úgy, hogy észre sem veszed... Az első két Thief játékot készítő csapat, a Looking Glass megszűnése után kérdéses volt, vajon találkozunk-e kedvenc antihősünkkel harmadszor is. Szerencsére a fejlesztők nagy része menedékre lelt az ION Stormnál így háromévnyi munka gyümölcseként újra irányíthatjuk a mestertolvajt, aki rabol, betör, lop, hátba szúr, orvul leüt, átver, és átverik; de mi mégis szeretjük...

Csak hard fokozaton!

A fejlesztők a harmadik résszel nem követték a Deus Ex 2 hibáját: azaz nem akarták újra feltalálni a kereket, nem változtattak drasztikusan a már meglevő alapokon. Ehelyett az utánozhatatlan Thief-hangulat fokozását, a játék finomítását tűzték ki célul – ami sikerült is. Feladatunk tehát továbbra is a túlélés egy veszélyektől hemzsegő középkori, dark fantasy városban, a lehető legaljasabb módszerekkel: alig lesz bibliai parancsolat, illetve BTK-paragrafus, amit ne szegne meg Garrett vigyorogva a játék során...

A harmadik rész legszembetűnőbb változása az elődökhöz képest az opcionális külső kameranézet. Talán a Splinter Cell hatására, talán a konzolverzió miatt, talán csak a minél több potenciális játékos eléréséért került a játékba – mindenesetre jobban járunk, ha nem használjuk. A Thief védjegyének számító, lehengerlő „ott vagyok" érzés szilánkjaira hullik kívülről szemlélve az eseményeket (ráadásul miközben a kamerát forgatjuk, a 3D-s hangokat változatlan irányból halljuk, ami a legjobb út a teljes meghülyülés felé). Arról nem is beszélve, hogy így belátunk olyan helyekre, ahová elvileg nem lenne szabad (például hősünk háta mögé, esetleg a fedezékünk, vagy az utcasarok túloldalára), és ez még tovább rombolja a hangulatot. A legtöbb rajongói fórumban csalásnak minősítik a third person játékot –

Hallgatózni nem szép dolog, de ebben a játékban sokszor kell

Egy templom... ide a perselyt!

bár ez talán kissé erős kifejezés, de az biztos, hogy a Deadly Shadows first person nézetből, hard vagy expert fokozaton játszva adja a legnagyobb élményt.

A játék ugyanis easy, de még normál fokozaton is illúziórombolóan könnyű. Az őrök nem hogy árnyékban, de félhomályban sem vesznek észre, álljunk tőlük akár fél lépésre – ha pedig csetepatéba keveredünk velük, simán lekaszabolhatunk kettőt-hármat szemtől szemben.

A keményebb fokozatok esetleges frusztráló nehézségétől nem kell félnünk, amennyiben élünk a quicksave intézményével. Talán az egyetlen gond a magasabb nehézségi fokkal, hogy ilyenkor a küldetés sikeres teljesítéséhez össze kell lopkodnunk a pályán található vagyontárgyak meghatározott hányadát (expert szinten 90%-ot, plusz a pályánként megtalálható három speciális értéktárgy mindegyikét!). Ez elég idegőrlő feladat, mivel a szajré sokszor már-már perverz módon el van rejtve. Szerencsére a mozdítható tárgyakat kékes derengés borítja be, ha elég közel vagyunk hozzájuk, ez sokat segít (cserébe elég bénán néz ki). Csak hogy ne legyen olyan jó dolgunk, rengeteg mozdítható, ám értéktelen tárgy is szerepel a játékban – ezek leginkább arra jók, hogy felvegyük őket, dühöngjünk azon, hogy nem érnek semmit, majd eldobva őket eltereljük az őrök figyelmét. Ha elkapnak az őrök, akkor sincs itt a világvége, ha ügyesek vagyunk, megszökhetünk a börtönből is!

A hibrid megvalósításnak köszönhetően Garrett first person nézetben sem csupán egy fegyvert tartó kézből áll, mint az FPS-ek többségében. Ha lenézünk, láthatjuk a saját lábunkat (vékony pallókon egyensúlyozva szükség is lesz rá), sőt, egyhelyben álldogálva észrevehetjük, hogy hősünk lélegzetét követve a kamera enyhén fel-le hullámzik.

Másvélemény

Jómagam sosem tartoztam a Thief rajongói közé, mégis tűkön ülve vártam az új rész megjelenését. Aztán megérkeztek az első internetes tesztek, amelyek nem festettek fényes képet Warren Spectorék játékáról. Volt olyan magazin, amely az utóbbi fél év legcsúnyább játékának nevezte a Deadly Shadowst, míg néhányan a mesterséges intelligenciára panaszkodtak... Ezek hallatán a végleges verzió megjelenésekor félve estem neki a játéknak, ám alig húsz perc után biztos voltam benne, hogy internetes kollégáim illuminált állapotban irhatták le negatív jelzőiket – a Thief nem csak szép, de okos, ötletes, feladatai többféle módon megoldhatók... egyszóval zseniális!

A mesterséges intelligenciába alig lehet belekötni, mivel az ellenfelek egyedül a magasságkülönbségeket képtelenek áthidalni. Ha hősünkkel a vár fokára menekülünk, üldözőink nem tétlenül forgolódnak, hanem lentről szórják ránk szitkaikat, erősítést hívnak és megpróbálják elzárni menekülő útvonalainkat – így a hiányosságot sikerült hangulatemelő pozitívumnak álcázni.

Sok kritikus panaszkodott az új epizódban bevezetett külső nézőpontra. Én is idegenkedtem a Tomb Raider-nézettől, ám amikor e szemszögből először csimpaszkodtam fel a vár addig elérhetetlennek tűnő ablakába, mindent megértettem. FPS nézetből játszva ugyanis képtelen voltam úgy gondolkodni, mint pl. a Splinter Cellben, így sorra elfutottam az ugorva elérhetetlennek tűnő kiszögellések mellett – egészen addig, míg nézetet váltva, játszi könnyedséggel kapaszkodtam fel a magaslatokba! A third person nézet tehát hasznos, érdemes használni, míg meg nem tanulunk tolvajunk eszével gondolkodni.

Mindenképpen dicséret illeti a játék grafikusait és pályatervezőit. A Thief világa, a kidolgozott helyszínek, a fények és árnyékok játéka olyan hangulatot kölcsönöznek a Deadly Shadowsnak, amilyennel már nagyon régen nem találkoztam a képernyő előtt ülve. Negatívumokról nemigen beszélhetek, az ION Storm csapata kiköszörülte a Deus Ex 2 csorbáját és olyan gyöngyszemmel ajándékozta meg a játékosokat, ami méltó régi nagy hiréhez, és amire mindig emlékezni fogunk!

Sasa

Mesterséges értelem

Legfontosabb fegyverünk a meglepetés: igyekezzünk lehetőleg mindig az árnyak rejtekében maradni, és minimális zajt sem csapni – emellett fél szemünket folyamatosan az első két részből ismert láthatóság-mérő ékkövön kell tartanunk. Minél jobban világít, annál inkább idegeskedhetünk, hogy észrevesz valaki. Nem elég azonban nekünk rejtve maradnunk, igyekeznünk kell, hogy ténykedésünk nyomait se fedezzék fel. Az AI ugyanis nagyon a helyén van: nem hogy nem művel ostobaságokat (az FPS-kínálatot elnézve ez már önmagában nagy szó!), de néha elképesztő kunsztokra képes. Az őrök észreveszik a nyitott ajtókat, vértócsákat, az elolott fáklyákat, a zsákunkban landolt értéktárgyak eltűnését, meghallják a dulakodás zaját; ha gyanúsat észlelnek, segítséget hívnak, és okosan (ám nem csalhatatlanul felénk tartva) vizsgálják át a területet, ahol minket sejtenek. Még egymásra is figyelnek, tehát ha két egymással sűrűn találkozó őrjáratból az egyiket kiiktatjuk, a másiknak fel fog tűnni, hogy nem fut össze a kollégával – és rögtön meg is próbál utánajárni a dolognak. A kioltott fáklyákat viszont nem gyújtják újra, és létrát sem hajlandók mászni üldözés közben... Az egyszerű városlakók nem olyan ostobák, hogy utánunk jöjjenek az árnyak közé, ők inkább elszaladnak az őrséget

Na hol az a Robin Hood?

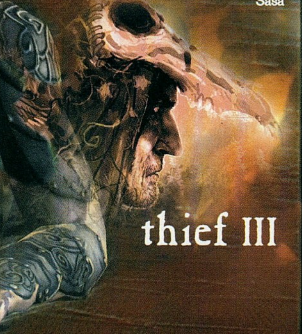
hívni – jó nézni egy biztonságos zugból, ahogy ledorongolja később a minket nem találó őr szegény honpolgárt a „vaklármáért"...

Egy idő után az őrök feladják a hiábavaló hajkurászásunkat vagy keresésünket, és visszatérnek posztjukra, vagy őrjáratukba – ez helyes, hiszen ha a végtelenségig keresnének, egyetlen hiba a játék végét jelentené. Sajnos azonban néha bután jöhet ki, amikor már éppen elkapnának, de inkább visszamennek oda, ahonnan jöttek. Máskor viszont éppen ez adja meg a dolog valószerűségét: előfordult, hogy egy falat megmászva a háztetőn kerestem menedéket az üldözőim elől. Egy ideig még hallottam ideiglenes menedékemből az őr kiabálását („Gyere le! Megvárlak! Úgysem tudsz hová menekülni!"), majd az egyre távolodó szitkozódást, ahogy feladta a várakozást... Az előzetesekben beharangozott „még az árnyékunkat is észreveszik az őrök" okosságot nem nagyon sikerült megtapasztalnom, ellenben rengetegszer úgy vettem észre egy közeledő ellenfelet, hogy az árnyéka tűnt fel először.

Fontos megjegyezni, hogy az AI kiválósága csak a két nehezebb fokozaton érvényesül (ugye említettem már, hogy ez alatt nem érdemes játszani?), normálon és könnyűn bambák, és reakcióidejük egy teknősbékáéval vetekszik. Sajnos az AI legalapvetőbb funkciójának tekinthető útkereséssel vannak néha bajok (és ez nem múlik el a nehézségi szint emelésétől): az őrök hajlamosak elakadni tárgyakban vagy egymásban.

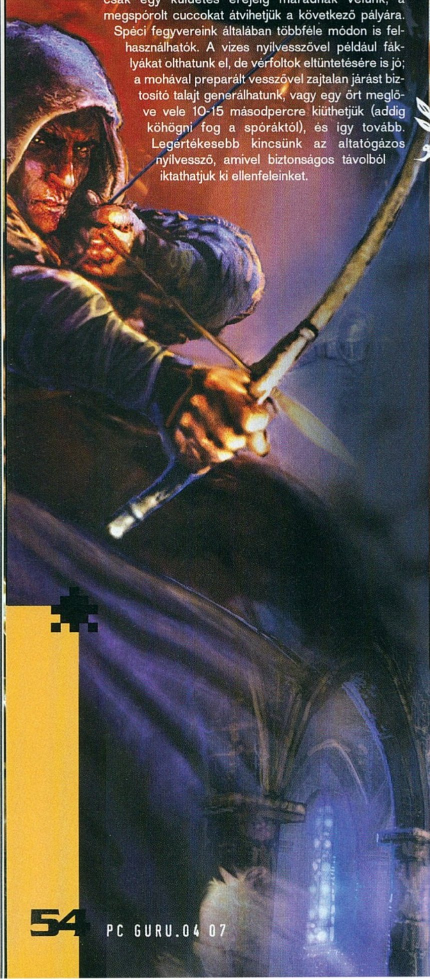
Egy tolvaj mindennapjai

Bár Garrett nincs olyan szupermodern kütyükkel felszerelve, mint kollégája Sam Fischer, de azért van a tarsolyában néhány ügyes trükk. Az első rész végén el-



A bump map csiklandozza a hátam!

veszített szeme helyére beültetett mechanikus látószerv ma is remekül működik (zoomolni tudunk vele), és a szokásos tolvajarzenál (villanó bomba, varázsitalok, speciális nyilvesszők) is rendelkezésünkre áll. Az egyetlen hiányzó szerszám a kötéllel ellátott nyilvessző, ehelyett azonban kapunk falmászó kesztyűket (illetve dehogy kapunk, drága pénzen kell megvennünk…). Tárgyaink a második résztől eltérően nem csak egy küldetés erejéig maradnak velünk, a megspórolt cuccokat átvihetjük a következő pályára. Spéci fegyvereink általában többféle módon is felhasználhatók. A vizes nyilvesszővel például fáklyákat olthatunk el, de vérfoltok eltüntetésére is jó; a mohával preparált vesszővel zajtalan járást biztosító talajt generálhatunk, vagy egy őrt meglőve vele 10-15 másodpercre kiüthetjük (addig köhögni fog a spóráktól), és így tovább. Legértékesebb kincsünk az altatógázos nyilvessző, amivel biztonságos távolból iktathatjuk ki ellenfeleinket.



A Deadly Shadows legnagyobb újdonsága, hogy ezúttal nem szimplán egymás után végrehajtott küldetésekből áll a játék, hanem előttünk a város, oda megyünk, ahová kedvünk tartja, oda törünk be, ahová akarunk, azt zsebeljük ki, akit jólesik, aztán a szajrét eladhatjuk az orgazdánál, a bevételt pedig mindenféle földi jó beszerzésére fordíthatjuk, a magunkfajtára specializálódott boltokban. Ez az ötlet háromszorosan is telitalálatnak bizonyult: egyrészt végtelen szabadságot érzését nyújtja, másrészt előre feltérképezhetjük az ismeretlen területeket, a felfedezés élményével új színfoltot adva a játéknak, harmadrészt pedig a harácsolással alaposan rákészülhetünk a következő küldetésre, bespájzolva egy nagy rakás spéci nyilvesszőt, gyógyitalt és egyebet.

A sztori-küldetések viszik előre a történetet (ami a szokásokhoz híven a frappánsan csak Városnak nevezett város életét a háttérből irányító erők: a technokrata Hammerita szekta, a természethívő Pagan klán, és a misztikus Keeperek társaságának intrikái körül bonyolódik). Ellenfeleink nagyrészt emberek, de a későbbi küldetésekben visszatérnek az első rész gyűlölt zombijai, és a második epizód szintén alacsony tetszési indexszel bíró, robotszerű gólemei – ők persze immunisak azokra a trükkökre, amiket humánok ellen bevethetünk… Minden misszió egy nap eseményeit fedi le. Ha végeztünk a bevetéssel, hazakerülünk Garrett otthonába, és az új nappal új lehetőségek köszöntenek ránk: megváltoznak az őrjáratok, az utcákon lődörgők, a helyek, ahová betörhetünk – egyúttal új területeket fedezhetünk fel, és rabolhatunk le. A térképezés a megszokott, hangulatos módon zajlik: Garrett kézzel rajzolt vázlatos térképe van a segítségünkre (mindig azt a darabkát veszi elő, ahol éppen tartózkodunk). A küldetések ügyesen megszerkesztettek, izgalmasak, és hosszúak (hard vagy expert fokozaton úgy másfélkét órát lehet számolni darabjára), a teljes játékidő így dicséretesen hosszú, 20-25, de akár 30 óra is lehet!

Tornaóra

Meglepő, és számomra érthetetlen, hogy az alapmozgásunk a futás – gyalogláshoz illetve lopakodáshoz külön gombot kell nyomnunk. Könyörgöm, a világ legjobb tolvaja vagyunk, aki akkor gyalogol, ha siet, és legfeljebb akkor fut, ha többen üldözik, egyébként pedig lopakodik! Fura anomália továbbá, hogy eszméletlen testet, vagy más súlyos tárgyat cipelve cseppet sem lassulunk le. Valószínűleg a második rész óta kicsit megrövidülhetett Garrett keze is, ugyanis az ólmosbot használatához a megszokottnál jóval közelebb kell lopakodnunk áldozatunkhoz – annyira, hogy nem egyszer azon bukunk le,

MC Hammer személyesen?

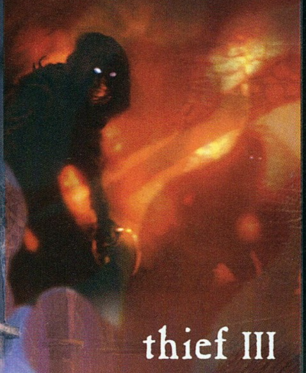
hogy nekiütközünk a kuncsaftnak… (a tolvajlás továbbra is működik, aránylag távolról is).

A szemtől szemben harc most sincs jobban kidolgozva, mint az előző részekben, vagyis kétségbeesett vagdalkozás csupán – de ez illik is Garretthez, aki nem éppen a lovagias küzdelem híve és mestere. Hátulról, csendben a gerinc mellé, az igen…! Hősünk egyébként az előző részekben használt kardját tolvajhoz sokkal inkább passzoló tőrre cserélte. Megmaradt viszont a második rész egyik idegesítő hibája: a meglepetés sebzésszorzója az íjra is érvényes – azaz ha valakit váratlanul lövünk torkon nyíllal, azonnal holtan rogy össze, de ha lát minket, háromszor-négyszer kell eltalálnunk ugyanahhoz.

Az egyik szemem sír, a másik üveg

Összeomlik az ION?

Lapzártánk pillanatában érkezett a hír, hogy alig egy héttel a játék amerikai megjelenése után az ION Storm kiadója és egyben tulajdonosa, az Eidos mintegy 25 fejlesztőt bocsátott el a csapattól, köztük az élő legenda Warren Spectort. Hétvége lévén sajnos nem lehetett senkit elérni, aki megerősítette vagy cáfolta volna a hírt (egy Eidos-illetékes szűkszavú nyilatkozatát kivéve: „Warrent nem mi rúgtuk ki"). Az interneten futótűzszerűen terjedő pletykák szerint az ION jelenlegi formájában megszűnik, és konzolos fejlesztésre fog átállni, a stúdiót valószínűleg átkeresztelik más névre, sőt lehet, hogy el is költöztetik Austinból.



> Előrejelzésünk: fél perc múlva két eszméletlen, kifosztott őr fog itt heverni

Új mozdulat hősünk repertoárjában a falhoz lapulás. Ez külső kameranézetnél ugyanúgy működik, mint az összes többi lopakodós játéknál – az ION-os fiúk-lányok azonban ugyanezt megoldották first person módban is! Ha a falnak hátrálunk, hősünk nagy levegőt vesz (a beleélés fokára jellemző, hogy azt vettem észre, ilyenkor én is mindig visszafojtom a lélegzetem), a nézőpontunk kicsit hátra és fel mozdul, elveszítjük a fegyverhasználat lehetőségét, valamint az oldalazás kivételével az összes mozgást is – cserébe viszont még jobban rejtve leszünk az őrök, és egyéb, nem kívánatos egyedek elől.

Garrett előtt nincs zárt ajtó, bármilyen zárszerkezetet képes feltörni, ha a szükség úgy hozza, és elég ügyesek vagyunk. Ez az egy pontja van a játéknak, ahol a konzolos verzió picit jobb – ott a kezünkben remegő kontroller analóg karjainak finom mozgatása jobban visszaadja a zár machinálásának érzését, mint PC-n az egérrel való szöszmötölés. A zárnyitás – bár kellő gyakorlattal már nem olyan időigényes, mint eleinte – egy idő után elég unalmassá válik.

Baljós árnyak

A Thief sorozat sosem arról volt híres, hogy különösen jól nézett volna ki. Ennek oka a játék jellegéből fakadó sötét látványvilág (nehéz látványosat produkálni fekete alapon három sötétszürke pixellel...), és a játékot mozgató, kissé elmaradott Dark engine volt. Nos, bár a sötét alaptónus a harmadik részben is megmaradt, az engine-problémák megoldódtak. A Deadly Shadowst ugyanaz a feltupirozott, normal mappinggel és valósidejű fény-árnyék rendszerrel kiegészített Unreal motor hajtja, ami a Deus Ex 2-ben is dolgozott (pontosabban nem ugyanaz, mert az elmúlt fél évben érezhetően sokat optimalizáltak rajta). A középkori városi környezet jellegzetességei (rengeteg tégla- és kőépület, macskakő az utcákon, fáklyák) remekül kiemelik a motor erősségeit, a talaj, a falak, az árnyjátékok, az ablakokon beszűrődő fény elképesztően jól néz ki, és mindehhez tökéletesen passzol a játék festményszerű alap-látványvilága. Mivel a real-time fényforrások kezelése ma még nem igazán kiforrott (nem is bírnák a mai gépek erőforrással), sokszor nem éppen valósághűek az éles kontúrú árnyékok, főleg mozgásban – minél messzebb van egymástól a fényforrás, az árnyat vető tárgy, és a felület, amin az árnyék megjelenik, annál szembetűnőbb ez a jelenség. Ezzel együtt, a fény-árnyékkezelés az egyik legjobb, amit valaha játékban láttunk!

A Deadly Shadows textúrái és 3D modelljei – bár az említett trükkök sokat emelnek a színvonalukon – elmaradnak az etalon Far Cry vagy az UT2004 mögött, de tagadhatatlanul nagyon stílusos és hangulatos a játék kinézete. A grafika egyértelműen leggyengébb pontja a karakteranimáció. A Várost benépesítő figurák általában szépen mozognak, de néha egyszerűen megbokrosodnak, és felvonultatják a paraolimpiai válogatott mozgáskultúrájának teljes eszköztárát. Esetlenül kacsázó, lépcsőn kinyújtott térddel közlekedő, inkább marionett bábunak, mint embernek tűnő figurák csapnak oda alaposan az eddig tökéletes illúziónak. A legrosszabb a rag doll fizika megvalósítása: mintha csak szó szerint vették volna a fejlesztők az elnevezést, a Havok fizikai modellező motort úgy sikerült felparaméterezniük, hogy a leütött ellenfelek tényleg rongybabaként esnek össze. Mintha Garrett ólmosbotja gumivá változtatná az összes csontjukat, lehetetlenül kifacsart testhelyzetekben fekvő eszméletlen emberek jelzik a mestertolvaj ténykedését. Ráadásul az összerogyás animációja picit túl hamar indul el, az embernek folyamatosan az az érzése, hogy még hozzá sem ért a delikvenshez, az már el is feküdt.

Az aduász: hang és hangulat

A zene, háttérzajok, szinkron és minden, ami a fülünkön keresztül járul hozzá a játék hangulatához, mindig is a Thief legnagyobb ütőkártyájának számítottak. Nincs ez másként most sem, a Deadly Shadows alaposan feladja a leckét minden játék számára hangok tekintetében. Főhősünk szinkronhangjának szerepében visszatér a jó öreg Stephen Russell (keresett játék-szinkronhang: Garrett megszólaltatása mellett a System Shock 2-ben, az Arx Fatalisban, a Freedom Force-ban hallhattuk még), cinikus hangja élettel tölti meg a megkeseredett, vérprofi tolvaj karakterét. A különféle zajok, és a háttérben alig észrevehetően megbújó, mégis atmoszférikus zene mind fantasztikusak; adjuk meg hát a módját a játéknak, és lesötétített szobában, megfelelő hangfalszett (vagy legalább fejhallgató) társaságában kezdjünk neki – megéri!

Sokszor kell majd kifülelnünk párbeszédeket, van, hogy ez adja meg a továbbjutás kulcsát (tehát nem árt bizonyos fokú angoltudás a játékhoz), vagy ötleteket kincsek és személyek hollétét illetően, néha pedig rejtett poénoknak lehetünk fültanúi. Egyszer például kihallgattam, amint egy ifjú tolvaj magát Garrettnek kiadva próbált munkát szerezni (természetesen utánaeredtem, és jól nyakon csaptam az ólmosbottal, hát mit képzel magáról?!), de vígjátéki helyzeteket teremthetünk azzal is, ha például valamilyen – elvileg – jól őrzött helyen egyszerűen nyitva hagyunk egy ajtót. Amikor előbb-utóbb észreveszik, parázs vita kezdődik az őrök között, hogy ki hagyta nyitva, ki nem figyel oda, és kinek kellene szakmát változtatni...

A sötét látványvilág ellenére a játék nem megy el ijesztgetős irányba – elvégre itt mi vagyunk az, akitől megijednek a többiek. Ennek ellenére nem árt az erős idegzet; sokszor fogunk a lélegzetvisszafojtva imádkozni a falnak lapulva, hogy ne jöjjön közelebb a gyanakvó őr. Az árvaházból őrültekházává alakított, majd évekkel ezelőtt elhagyott romos épületben játszódó küldetés viszont Silent Hilleken edződötteket is lazán kikészítheti: lépések zaja, suttogások, gyereksírás, földöntúli zenefoszlányok borzolják az idegeinket. Már ezért az egy helyszínért érdemes belevágni a Deadly Shadowsba, ott a helye minden idők legemlékezetesebb pályái között!

> **"Igazi Thief hangulat, kis Deus Ex-beütéssel, gyönyörű grafikával - kell ennél több?"**

Még hogy „ne lopj!"..

A Deus Ex 2 horrorisztikus hardverigénye után kicsit félve indítottam el a Thief 3-at, de kellemesen csalódtam. A grafikai beállításokkal ugyan nem lehet sokat bűvészkedni (csak felbontást választhatunk, és a bloom effektet kapcsolhatjuk ki-be), de nem is kell: a játék DX9-es videokártyán, 2 GHz körüli processzor és fél giga memória társaságában határozottan jól érzi magát, és nagyon szépen fut – a DX2-nél nagyobb pályák, és rövidebb töltési idők mellett! A pályák egyébként az Invisible Warhoz hasonlóan zónákra vannak osztva, és rövid töltögetés árán léphetünk csak át egyikből a másikba. Érdekes, hogy a játék nem támogatja a Windows régebbi verzióit (95, 98, ME) – bár nem valószínű, hogy ha valaki rendelkezik a szükséges hardverrel, éppen a Win98 lesz a gyenge láncszem a gépében, ami miatt nem tud játszani.

A Deadly Shadows ugyan nem hoz forradalmat a lopakodós játékok világába, de méltó utóda a legendás első két résznek, sok jól, és néhány kevésbé jól sikerült újítással folytatja a Thief örökségét. Ha objektíven próbálok tekinteni rá, azt kell mondanom, a Splinter Cell talán jobb játék (nem is beszélve a Pandora Tomorrow multijáról, ami szerkesztőségünkben lassan megkapja a „bezzeg" állandó eposzi jelzőt) – de őszintém megmondom, nem akarok objektíven tekinteni rá. Sehogy sem akarok tekinteni rá, inkább mennék vissza a Város koszos sikátoraiba, megbújni az árnyékokban, elcsenni ezt-azt a gyanútlan járókelőktől, könnyedén áthatolni a szuperbiztosnak hitt védelmi rendszereken, és egyre mélyebbre merülni a sztori csavarjaiban, a szövevényes hazugságok és árulások hálójában.

Amikor beosonunk egy házba, és az ágyában békésen hortyogó házigazdától két lépésre törjük fel a kincses ládikáját (átkozva a horkolásért, amitől alig halljunk a zár finom kattanásait), aztán véletlenül nekimegyünk az asztalnak, felborul a rajta álló gyertyatartó, az alvó felébred, mi pedig egy sötét sarokban lélegzetvisszafojtva várjuk, vajon észreveszi-e, hogy kiraboltuk, és hívja-e az őrséget... Amikor a Városban kószálva körözési plakátokat találunk a falakon a saját képünkkel és az előző pályán elkövetett gazságaink felsorolásával... Nos, ilyen hangulatot senki és semmi nem képes nyújtani, beleértve a teljes lopakodós játékműfajt Sam Fisherestül, Solid Snake-estül!

Hancu

grafika	22/25
zene	15/15
játékélmény	36/40
kategórián belül	14/15
összhatás	5/5

91%

\+
- Magával ragadó hangulat
- Többféleképpen megoldható feladatok, remek sztori
- Világbajnok hangok

−
- Néha unalmas, illetve ismétlődő részfeladatok

Thief	92%
Thief 2	90%
Pandora Tomorrow	92%

Minimum gépigény: P4 1.5 GHz, 256 MB RAM, 64 MB VRAM, 3 GB HDD

Thief Deadly Shadows interjú

THIEF
DEADLY SHADOWS™

Idén már másodszor éri az a megtiszteltetés az ION Storm austini csapatát, hogy a PC Guruban a hónap kiemelt témájaként szerepeljen a játékuk – az ilyenkor elmaradhatatlan interjúkérdésekre Kristine Coco, a játék producere válaszolt.

PC Guru: Sokan Warren Spectort tartják a Thief sorozat kitalálójának... Valójában milyen szerepet töltött be Mr. Spector a fejlesztés során?
Kristine: Nos, ez valóban eléggé széles körben elterjedt téveszme. Valójában Warren a második rész fejlesztésében egyáltalán nem vett részt, az elsőben pedig csak nagyon érintőlegesen (akkoriban egy másik, soha meg nem jelent játékon dolgozott a Looking Glassnál). A Deadly Shadows esetében Warren egyfajta kreatív tanácsadóként és stúdióvezetőként segítette a munkát – párhuzamosan a Deus Ex: Invisible Warral. Ha mindenképpen rá akarjuk húzni valakire a „Thief atyja” címet, sokkal inkább Ken Levine (az egész Thief koncepció, a háttérvilág, és Garrett kitalálója, ma az Irrational Games vezetője), Tim Stellmach (az első két rész vezető designere, a Deadly Shadows előkészületeiben is részt vett, ma a Vicarious Visionsnél kalapálja az xboxos Doom 3-at), vagy Randy Smith (designer az első két játékban, projektvezető a Deadly Shadowsban) lenne az ideális ember erre.

PC Guru: Ha jól tudom, Randy Smith egy-két hónapja hagyta el a céget...
Kristine: Így van, de ekkor a játék már rég a tesztelés, hibajavítás és végső finomítás fázisában volt, ezért Randy távozása gyakorlatilag nem volt semmilyen befolyással a játék minőségére.

PC Guru: A játékot ért egyik legnagyobb változás a külső nézet – mi volt az oka, hogy ezt beletettétek?
Kristine: Már a fejlesztés kezdete óta mondogatták páran a programozók közül, hogy ki kellene próbálni, milyen a játék third person nézetből – de ez elég erős ellenállásba ütközött a többiek részéről (főleg Warren tiltakozott kézzel-lábbal). Erre pár kóder titokban, a szabadidejében leprogramozta a külső nézetet, leültették elé az ellenzőket, és a gyakorlat fél óra alatt meggyőzött mindenkit arról, hogy a third person kamera igenis jó dolog. A kissé klausztrofóbiás Thiefnek sokkal taktikusabb, tervezhetőbb jelleget ad. Természetesen azért megtartottuk a first person nézetet is, hogy senkire ne kényszerítsük rá a külső kamerát; ez csak egy plusz, amit a kísérletező kedvűek kipróbálhatnak.

PC Guru: Miben tartod jobbnak a Deadly Shadowst az előző Thief-epizódoknál, és a konkurens lopakodós játékoknál?
Kristine: A házon belül felspécizett Unreal motor, és a többi egyedi technológiánk lehetővé tette, hogy a játéknak semmi mással össze nem téveszthető, egyéni arculatot, és hangulatot adjunk. Grafikusaink csapata Sergio Rosas vezetésével páratlan látványvilágot teremtett a Deadly Shadows-hoz. Manapság a játékok képi világa eléggé hasonlít egymásra, a Thief pedig igazi unikumként ki mer lógni a sorból.

A grafikán túllépve... Hangok terén azt hiszem, jelenleg egyetlen játék sem képes felvenni a versenyt a Deadly Shadows-zal. A mesterséges intelligencia – Expert fokozaton – egészen letaglózó. A játék története is kiemelkedő: izgalmas, feszült, néha vicces, néha ijesztő. Legbüszkébbek mégis arra vagyunk, hogy a fegyverek és speciális eszközök használatával milyen változatosan oldhatók meg a játék feladatai. Ez a sokrétűség az, ami a páratlan élménnyé teszi a Thiefet!

PC Guru: Mekkora támogatást jelentett az azonos technológiát használó Deus Ex: Invisible War párhuzamos fejlesztése?
Kristine: Az Invisible War csapata hatalmas segítség volt, elképesztően sok olyan technikai problémát oldottak meg, amivel a Thief csapat is szembesült volna előbb-utóbb. Itt kell megemlítenem az Irrational Games segítségét, akik „kölcsönadták” Eric Brosiust a játék hangjainak elkészítéséhez (Eric alkotta az első két rész legendás audio-részét is).

PC Guru: Honnan merítettetek inspirációt a játékhoz?
Kristine: Nos, természetesen figyeljük a konkurenciát, és a lopakodós stílusban megjelent összes játékkal játszottunk (a Pandora Tomorrow multiplayer része nagy kedvenc az irodában!). De a Thief mindig is híres volt arról, hogy egyedi, és nem is akar semmire hasonlítani. Nem akarunk Metal Gear Solidot, vagy Splinter Cellt faragni a játékból. Nem akartunk átvenni játékelemeket konkurens játékokból, inspirációt inkább a játék hangulatának megteremtésénél merítettünk, könyvekből, képregényekből és filmekből.

PC Guru: Tudnál néhány példát említeni erre?
Kristine: A Pokolból, Twist Olivér, A rózsa neve, Elveszett gyermekek városa... valami ezekhez hasonló, sötét, baljós, kicsit misztikus hangulatot akartunk elérni.

ION Storm az E3-on: Randy és Harvey Smith, Kristine Coco, és Warren Spector

PC Guru: Ha már a Pandora multit említetted...bebizonyosodott, hogy igenis lehet élvezetes multiplayer módon alkotni a lopakodós játékok műfajában. Ti nem gondolkodtok ilyesmiben?
Kristine: A Deadly Shadows nagyon erősen sztoriközpontú, egyszemélyes játék. Mindazonáltal a lopakodós stílusban szinte határtalan lehetőségek rejlenek, elképzelhető, hogy megpróbálkozunk valamiféle többszemélyes játékkal... Most minden a játék fogadtatásától és sikerétől függ. A Deadly Shadows lezárta az első Thief trilógiát, és rengeteg ötletünk van, merre lehetne tovább folytatni a játékot!

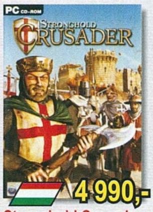
Köszönet az interjú megszervezésében nyújtott segítségért Harvey Smith-nek!

CD GALAXIS

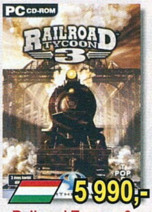
PC / PS 2 / PS ONE / X-BOX / GAMECUBE JÁTÉKPROGRAMOK ÉS KIEGÉSZÍTŐK – DVD FILMEK – MULTIMÉDIA – SIKERKÖNYVEK

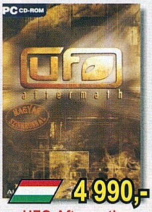
5 játék 1 csomagban 1.....2 990
Hexen 2+House of Dead 2+ Mdk 2+Sega Touring+Fishing
5 játék 1 csomagban 2.....2 990
Heavy Metal Fakk2+Messiah+ Tony Hawk 2+Virtua Tennis+1
5 játék 1 csomagban 3.....2 990
Blair Witch 2+3, Myth 3, Hostile Waters, Zork Grand I.
Acélszív 4 990
Afrika Korps vs D. Rats...6 990
Age of Empires Gold 2 490
Aliens vs Predator 2 ....1 990
A vs Pred 2 Primal Hunt ..1 990
Anno 1503 küldetés.........7 490
Antant.......Akció
Arcanum 1 690
Atlantis 2.......1 990
Átok - Izisz szeme.......4 990
Battle for Troy*.......6 990
Battlefield 1942 ....3 990
Battlefield Vietnam 11 990
Beyond Good & Evil 2 490
Blitzkrieg: B. Horizon*.....6 990
Blowout* 9 990
Broken Sword 3 ....6 990
C&C Renegade.......3 990
Call of Duty.......9 990
Capitalism 2.......2 990
Car Tycoon 1 990
Cat in the Hat.......6 990
Champ Manager 03/04.....9 990
Chessmaster 9000 ....2 490
Chicken Shoot 2.......1 990
Chrome 6 990
Civilization 3.......3 990
Colin McRae Rally 2.........1 990
Colin McRae Rally 3.........7 990
Colin McRae Rally 4.......10 990
Commandos 1 990
Commandos 2.......1 990
Commandos 3.......6 990
Conflict Desert Storm.........990
Cossacks 4 990
Cossacks Back To War ...2 990
Cossacks + 2 küldetése ..9 990
Counterstrike Con. Zero..6 990
CSI: Helyszínelők.......2 490
CSI 2: Dark Motives*........7 990
Csendes-óceán hősei......3 990
Dead Man's Hand.......7 990
Delta Force Land Warr 1 990
Delta F BHD Team Sabre*6 990
Deus Ex.......1 990
Deus Ex 2: Invisible War .9 990
Diablo.......1 690
Diablo 2 + Lord of Destr ..3 990
Die Hard Nakatomi Plaza.1 990
Disney játékok, -től.......990
Doom Collector's*.......2 990
Drake* 9 990
Drakula 2 ....1 490
Dungeon Siege* 2 490
Emperor: Rise of M.K. 1 990
Empire Earth 2 990
Empire Earth küldetés.....2 990
Empire Earth Gold 5 490
Empires.......6 990
Etherlords.......1 990
Euro 2004.......11 990
Europa Universalis 1 490
F1 Challenge '99-'02.........3 990
Far Cry /CD-n is kapható.7 990
Fate of the Dragon 1 990
Flanker 2.0.......1 690
Flight Simulator 98 ....2 490
Fritz 7 Chess 6 990
Gangland 9 990
Gothic 2 ....7 990
Grand Theft Auto 2 ....1 990
Grand Theft Auto 3 ....4 990
GTA Vice City.......7 990
Ground Control 2*.......9 990
Gyűrűk Ura: Király vtér .12 990
Haegemonia 3 990
Haegem Solon Hagyaték.3 990
Haegemonia + Solon 6 990
Half-Life Generations 3 ...4 990
Harci Szekerek 4 990
Harry Potter 3 Azkaban .11 990
Hard Truck.......2 990

HATALMAS NYÁRI AKCIÓK!

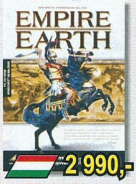

4 990,-
Stronghold Crusader

3 990,-
Tropico 2

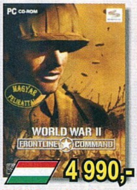

5 990,-
Railroad Tycoon 3

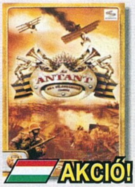

4 990,-
UFO Aftermath

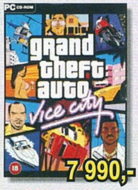
3 990,-
IL-2 Forgotten Battles


2 990,-
Empire Earth

6 990,-
Homeworld 2


4 990,-
WW II Frontline Comm.

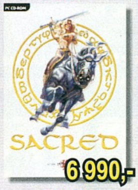

AKCIÓ!
Antant


7 990,-
GTA Vice City

6 990,-
CS Condition Zero

4 990,-
Tortuga

4 990,-
War of the Ring


6 990,-
Sacred

1 990,-
Alien vs Predator 2

1 990,-
Jurassic Park Op.

1 990,-
Emperor

990,-
Conflict Desert Storm

2 490,-
Dungeon Siege

2 490,-
Mechwarrior 4

2 490,-
Beyond Good and Evil

Heroes of M & M 3.......1 990
Heroes of M & M 4.......Akció
Hitman.......1 990
Hitman Contracts.......9 990
Hold hadművelet 1 490
Homeworld 2 ....6 990
Hulk 3 490
IL-2 Sturmovik: Forg B 3 990
Imperialism 2.......2 490
Imperium Galactica 2.........990
Industry Giant 2 ....1 990
IndyCar Series.......1 990
Inkvizíció.......2 990
Insane 2 490
Iron Storm.......1 990
Jagged Alliance 2 Gold ...2 990
James Bond: Nightfire 3 990
Joint Operations*.......11 990
Judge Dredd.......4 990
Jurassic Park Op. Gen. ...1 990
Kelták királya.......2 990
Knight Rider 2 990
Knightshift.......5 990
Knights & Merchants.........990
Legacy of Kain Defiance .9 990
Lego Drome Racers.........2 990
Légió 2 990
Links 2003* 2 490
Lord of the Rings (Viv.) ...2 990
Lords of Everquest 3 990
Lords of the Realm 3 ....6 990
Mace G. Bounty Hunter ...4 990
Manhunt.......10 990
Max Payne 2 ....Akció
Mechwarrior 4* 2 490
Medal of Honor.......3 990
Medieval csomag 8 990
Metal Gear Solid 2 Sub....8 990
Midtown Madness 2.........2 490
Might & Magic 9* 2 490
Mortal Kombat 4.......1 990
Morrowind 2 990
Moto Racer 3 ....2 990
Motocross Madness 2 .....2 490
Myst Uru: Ages Beyond ..4 990
Nagymester 2 990
Napóleon 3 990
Need for Speed Porsche .3 990
Need f. S. Underground.11 990
Neverwinter Nights 3 990
No Man's Land 4 990
No One Lives Forever......1 690
No One Lives Forever 2...2 990
NOLF Contract Jack 4 990
Op. Flashpoint csomag ...5 990
Painkiller.......7 990
Painkiller+Breed.......12 990
Pandora's Box.......2 490
Panzer General 3D Sc.E ..2 490
Panzers*.......9 990
Patrician 3.......1 990
Perimeter* 9 990
Pirates of the Caribbean .2 490
Platoon.......2 990
Pokoli Szomszédok 2.* 7 990
Port Royale.......2 990
Postal 2 ....1 990
Pro Evolution Soccer 3 ...7 990
Project Nomads 990
Railroad Tycoon 3.........5 990
R. Six 3 Raven Shield 2 490
R. Six 3: Athena Sword ...4 990
R. Six 3 Gold.......6 990
RalliSport Challenge........4 990
Rally Trophy 1 990
Rayman 3.......2 490
RC Cars.......2 990
Rebels 1 990
Red Alert 2: Yuri's Rev 2 990
Republic.......1 990

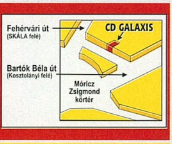
Return to Castle Wolf.ee .3 990
Richard Burns Rally* 9 990
Robin Hood: Defender.....1 990
Rune.......1 990
Sacred.......6 990
Saga 1 990
Schizm 990
Schizm 2 ....7 990
Screamer 4x4 990
Settlers 3 Gold 2 490
Settlers 4.......2 990
Settlers 4 Kiegészítő........2 990
Settlers 4 Trójai Küld.......3 990
Settlers 4 + Kieg. +Trójai.5 990
Shanghai 2nd Dynasty 1 990
Sheep.......1 990
Shrek 2* 9 990
Shogun 3 990
Silent Hill 3 ....7 990
Silent Storm.......7 990
Simpsons Hit & Run 9 990
Sim City 4 Deluxe.......11 990
Sim City 4 Rush Hour......7 490
Sims + Livin' It Up.......7 490
Sims + Livin' + House P 11 990
Sims House Party 4 990
Sims Hot Date 4 990
Sims On Holiday 4 990
Sims Unleashed 7 490
Sims Superstar 7 490
Sims Abrakadabra 7 490
Singles*.......7 990
Soldier of Fortune SE......1 990
Soldier of Fort. 2 Gold.....3 990
Soldiers*.......Jön
Soul Reaver 2.......1 990
Söldner*.......Jön
Spellforce 7 990
Spiderman 2*.......9 990
Splinter Cell* 2 490
Splinter Cell: Pandora*....7 990
Star Trek: Elite Force.......1 990
Star Wars Racer.......3 990
SW: Force Commander .3 990
SW: Jedi Knight Gold....3 990
SW: JK Jedi Outcast......3 990
SW: JK Jedi Academy .10 990
SW: Phantom Menace ...3 990
SW: Rogue Squadron....3 990
SW: X-Wing Alliance......3 990
SW: X-Wing Collector....3 990
Starcraft és Brood War....1 990
Steamland.......2 990
Stronghold Crusader.......4 990
Sudden Strike 2.......2 990
SWAT 1+2+3 E, csomag ..2 990
S.W.I.N.E. 1 990
Syberia.......2 990
Temple of elemental evil .3 990
Terminator 3 ....3 990
Thief 3* 9 990
Thing 1 990
Throne of Darkness 1 690
Tiberian Sun 3 990
Tiger Woods 2003 ....3 990
TOCA Race Driver 2.........9 990
TOCA Touring Cars 2 ......2 490
Tomb Raider 4.......1 990
Tomb R. Angel of Darkn..7 990
Tortuga 4 990
Traffic Giant Gold 1 990
Trainz 1 990
Tropico.......990
Tropico 2.......3 990
UFO Aftermath 4 990
Unreal Tournament 2003.3 990
Unreal Tournam 2004 ....10 990
V-Rally 3.......6 990
Vészhelyzet 2 ....2 990
Vietcong.......4 990
Wanted Guns.......1 990
War and Peace 2 990
War of the Ring 4 990
Warcraft 3 ....4 990
Warcraft 3 Froz Throne ...4 990
Warhammer: Fire Warr. ...3 990
Wizardry 8.......2 990
World War II Frontline C..4 990
Worms 2.......1 990
Worms 3D 11 990
XIII* 7 990

Szaküzlet
a Móricz Zsigmond körtérnél

1114 Budapest, XI. kerület
Vásárhelyi Pál u. 8.

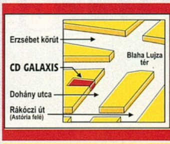
Telefon: 209-3606, 361-4061

Nyitva:
Hétfő-Péntek 10-18h



CSOMAGKÜLDÉS!

479-0933
Budapestre és vidékre is!
MÁR MÁSNAPRA!
Díja: 19 000 forint rendelési értékig 990 Ft/csomag, felette ingyenes.



Szoftver Áruház
a Blaha Lujza térnél

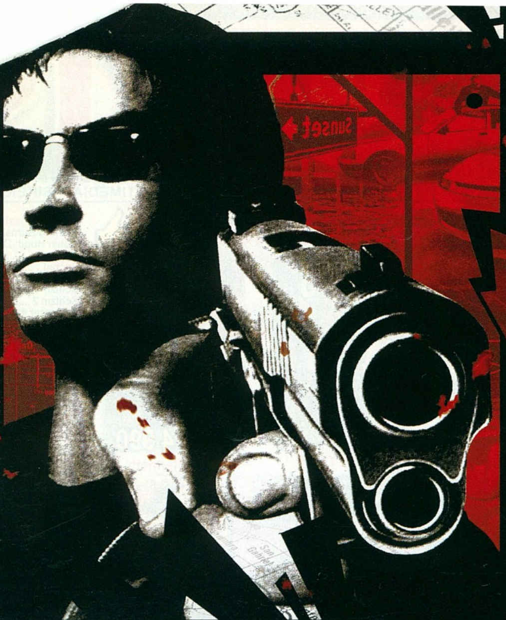
1074, Budapest, VII. kerület
Dohány utca 64.

Telefon:
479-0933, 352-1250, 352-1253

Nyitva:
H-P 10-18h, Szo. 10-13h

Előrendelési akciók! **AJÁNDÉK MINDEN VÁSÁRLÁSHOZ!** **www.galaxisnet.hu**

Áraink az áfát tartalmazzák. Az árváltoztatás jogát fenntartjuk. * – Hamarosan megérkezik – PIROS: Újdonságok / top akciók – ZÖLD / [flag]: magyar nyelvű játékok – LILA: DVD adathordozón



True Crime Streets of L.A.

i **A True Crime készítője, a Luxoflux Corp. eddigi híresebb fejlesztései közé a Star Wars Demolotion, illetve a Vigilante 8 című konzolos, harci autós játék két epizódja tartozott.**

fejlesztő: luxoflux
kiadó activision web www.truecrimela.com

Valamikor az öt évvel ezelőtti nyáron druszám, az Outcast-béli Ulukai virtuális bőrébe bújva kóboroltam az adelphai napfényben, és eltöltött az elégedettség az addig még nem tapasztalt szabadság láttán. Hű négylábú társammal bárhol leparkolhattam, és ő türelmesen várt rám, amíg én küldetéseket teljesítettem a keleties hangulatú tájak és városok utolsó szögletig bejárható berkeiben. Arra gondoltam, milyen jó lenne ilyesmit mai, modern nagyvárosban is megélni, ahol autónkkal bekapcsolódhatunk a közlekedésbe, gyalogszerrel pedig körbejárhatjuk a város utcáit. Utópiának tűnt akkor, de ma, túl a Mafián és a Vice Cityn, csak mosolygok ezen, miközben leülök a székbe tesztelni az azóta tucatműfajjá nőtt nagyvárosi autós játékok legújabb darabját, a True Crime: Streets of L.A.-t...

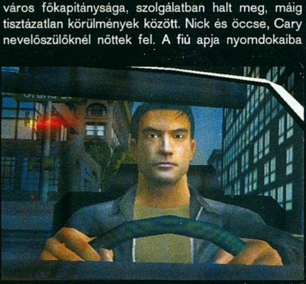
A True Crime több mint fél éves, három platformot átölelő konzolos múlt után kezdte meg pályafutását PC-n. Próbáltam a kiszivárgott információk befolyásoló hatását és a konzolátiratokkal szerzett keserű tapasztalataimat félretenni, és előítéletektől mentesen tekinteni az új darabra. Ám már a telepítést végigkísérő képek sem voltak valami biztatóak, pedig a fejlesztők általában ilyenkor is megpróbálnak étvágygerjesztő hatást kifejteni a játékosra. Az első két képre még azt mondtam, csak-csak, ám a harmadik fotón már úgy festett a robbanás, mint valami őszi levelekkel díszített karácsonyfa, abba pedig már bele sem mertem gondolni, hogy az utolsó ízelítő jobb sarkát elfoglaló szinfolt nem képhiba, hanem egy autó eleje. Mi lesz még ebből? – kérdeztem magamtól, ám a válasz engem is meglepett...

Játékturmix elsőrangú alapanyagokból

Rémülten eszméltem installálás közbeni gondolataimból: nincs bennem egy csepp lelkesedés sem? Túl jól vagyunk tartva, mi játékosok. Ha itt van egy játék, amiben Los Angeles 240 négyzetkilométernyi területét centiről centire lemodellezték, az igazán megérdemli, hogy kevesebb fenntartással viseltessek vele szemben. Emellett azt sem árt tudni, hogy a True Crime nem egyszerű autós akció, hanem játékstílusok keresztezésének gyümölcse. Van benne minden, mint a búcsúban: Max Payne-t idéző lövöldözések, Tekkenbajnokokat is próbára tevő verekedős részek, autós üldözések á'la GTA, és ráadásképp higított Hitman-szerű lopakodós elemek. Nem kis fába vágja a fejszéjét, aki mindezt egy játékon belül szeretné jól összedolgozni!

Rossz fiú a nagyvárosban, nagyfiú a rossz városban

Milyen szerencse, hogy azok a filmes klisék, amik annyira elnyűttek, hogy ma már egy B kategóriás mozihoz is kevesek, játékban még lecsúsznak a játékos torkán. Ilyen a mostani történet is. Főszereplőnk Nick Kang, fiatal és forrófejű zsaru. Már apja, Henry is rendőr volt, a legjobbak egyikeként tartotta számon a város főkapitánysága, szolgálatban halt meg, máig tisztázatlan körülmények között. Nick és öccse, Cary nevelőszülőknél nőttek fel. A fiú apja nyomdokaiba



> Iszik, vagy vezet?

Szép kis társaság - még jó hogy nem futottunk össze velük az E3-on...

lépve elhatározta, hogy kideríti, mi is történt felmenőjével jó pár évvel ezelőtt. Itt kapcsolódunk be a történetbe: Nick fel van függesztve az LAPD kötelekéből magatartása miatt, de főnöke új esélyt ad neki. Egy vadonatúj projektben kellene részt vennie, amit úgy hívnak: Elite Operations Division. Rögtön a történet elején megismerkedünk új partnerünkkel, Rosie-val, aki a női vonalat hivatott képviselni a továbbiakban. A kezdeti konfliktus a két főszereplő között adott: egyikük sem bízik a másikban. A későbbiek során ez a feszültség annak rendje módja szerint oldódik majd, hiszen közös ellenfél ellen küzdenek, ami nem más, mint a kínai és az orosz maffia.

A történet a továbbiakban a jól ismert fordulatokon, az akcófilmekben kötelező helyszíneken át halad, és olyan karakterű szereplőket vonultat fel, amiket már száz helyen ezerszer láttunk, mégis elmaradhatatlan kellékké lettek. A '80-as évek akciófilmjein felnőtt nemzedék játékosaira üdítően hathatnak a déjá vu érzést teremtő képkockák a küldetések között, hiszen ezeket most ki kell érdemelni. A filmbejátszások tökéletesen megfelelnek az elvárásoknak: jól szerkesztettek, hangulatosak, látványosak és persze funkciójuknak megfelelően pergetik előre a történetet. Általuk léphet be a True Crime minden idők leginkább hollywoodi ízű játékai közé.

Az ördögök városa

A játékmenet nem tér el a megszokottól, a térképen kell különböző küldetéseket teljesíteni, megspékelve a környezet felfedezésének szinte korlátlan szabadságával. Már-már szokatlan egy ilyen játékban, ha nem a rosszfiúk soraiból kerül ki a főhős, de azért nem kell aggódni, hogy nem akad más dolgunk és lehetőségünk a fő sztori végigjátszásán kívül. A plusz színfoltokként szolgáló utcai bűneseteknek most elkövetői nem, de megelőzői, megakadályozói vagy megszakítói nagyon is lehetünk. Ráadásul akad ezekből bőven, rádiónk küldetés közben mindig tájékoztat arról, hol van ránk szükség. Ezt a kis térképen látható bordó kocka jelzi, míg az alapmisszió zölddel van feltüntetve. A mellékküldetéseket véletlengenerátor adja, ez biztosítja a változatosságot. Ezek végrehajtása opcionális, jó pontokat szerezhetünk velük, de senki nem marasztal el, ha a rendőrségen nem mi leszünk a hónap dolgozója. Néha nem is választás kérdése, hogy a végére szeretnénk-e járni egy ilyen bűnesetnek, hiszen előfordul, hogy éppen belecsöppenünk egy utcai lövöldözésbe. A virtuális Los Angeles egyszerűen nem bír nyugton maradni! A küldetésgenerátor néha meghökkentő módon készteti bűnözésre a lakosságot. A legérdekesebb tapasztalatom az volt, amikor egy elegáns, kosztümös hölgyike verekedésre invitált egy nagydarab tetovált színesbőrű fickót a nyílt utcán...

A játékmenet törzsét természetesen a sztorit előre vivő küldetések adják. Ezek a fenn említett négy játékstílusra – autókázás, lövöldözés, verekedés, lopakodás – épitenek. Mindegyik kategória más játékmorált igényel, és eltérő hangulatot is teremt.

Négy keréken

A vezetés a város utcáin a GTA fenegyerekeinek ismerős módon történik. Legtöbbször autókkal a küldetés megadott helyszínére kell sietnünk. Néha az idő is ellenünk dolgozik, ekkor nem árt sietni. Sokszor nagyon kicentizték a dolgot, és épp, hogy oda lehet érni padlógázzal. Az sem mindegy, melyik utat választjuk (értelemszerűen minél kevesebb kanyar legyen benne). Volt olyan küldetés is, amihez kocsit kellett váltanom, hogy egyáltalán sikerülhessen. Nick szolgálati autója a legtöbb esetben adott, de ha megunjuk, vagy épp alvázig amortizáljuk (a következő küldetésre regenerálódik), bármilyen autót elkötheti'nk a törvény nevében. Felszólító és kiszállító parancsunkra nem mond nemet a kooperatív kedvű lakosság, így gyakorlatilag a közlekedés minden elemét kipróbálhatjuk.

Túl a hobbisofőrködésen, gyakran kiélezettebb helyzetekbe is kerülünk. Az autós üldözések mindkét oldalán lesz alkalmunk próbára tenni magunkat. Üldözöttként nem kell mást tennünk, mint minél kacskaringósabb vonalat húzva magunk után, lerázni követőinket. Ilyenkor a mellékutcák jó barátaink lehetnek. A kedvencem az volt, amikor Santa Monica egymást keresztező kertvárosi utcáin, mondhatni négyzetrácsos alapon, kellett menekülni egy pénzszállító páncélautóval két FBI-os kocsi elől... Ha az üldöző szerepében díszelgünk, új elemként lép be a játékba az autóból lövöldözés. Ezt a Vice Cityből ismertnél sokkal élvezetesebben oldották meg a fejlesztők, a bullet time effekt segítségével. Ha az egér bal gombját nyomva tartjuk vezetés közben, a kép átvált first person nézetre, az idő lelassul, és az ellenfelet

EZ+AZ

Los Angeles

+

Max Payne

x

Vice City

=

True Crime

Történelem

A bevezetőben írtam arról, hogy gombamód szaporodnak a nagyvárosi autós játékok, de tekintsünk csak vissza: vajon hogy kezdődött mindez? A GTA első része 1997-ben jelent meg, szabadon garázdálkodhattunk városi terepen, akkor még felülről szemlélve az eseményeket. A 3D-s grafikával felturbózott, de még mindig madártávlatos folytatás 1999 gyümölcse volt.

Ez az év fordulópontot jelentett, ekkor jelent meg a Midtown Madness, ami az első 3D-s, hátsónézetes, valódi városi autószimulátor volt (Chicagót vitte képernyőre). '99 őszén robbant be a Driver a köztudatba: derékszögű kanyarokkal egyszerűsítve vonultatta fel Mimai, LA, New York és San Fransisco nevezetes városrészeit. A második rész sajnos nekünk, PC-seknek kimaradt, pedig abban lehetett első ízben kiszállni az autóból. Legtöbben a GTA3-nak tulajdonítják a jelenség PC-n való debütálását, pedig a szintén '99-es keltezésű Urban Chaosban, Darci Stern rendőrnőt alakítva kocsikat vezethettünk és lophattunk el a városi forgalomban, illetve bejárhattuk az utcákat gyalog is. A játéknak sok olyan eleme volt, amivel megelőzte a GTA-t.

A nagy áttörést 2002 jelentette, ekkor jelent meg PC-re a nagysikerű GTA 3 és az 1930-as években játszódó, szintén bombasikerű Mafia. Tavaly aztán a Vice City minden eladási és népszerűségi rekordot megdöntött. Most pedig a True Crime felett dünnyögve türelmesen és kíváncsian várjuk, miképp fogja a Driver 3 ősszel a maga képére formálni a piacot. Aztán jön a GTA: San Andreas...

Sztárok

A jelenség, hogy ismert hollywoodi színészek szinkronizálják a játékok főszereplőit, már túlnőtt azon, hogy extra plusz legyen, ma már elvárásként él a játékosokban. Nincs ez másképp a True Crime esetében sem. Nick Kang hangját nem annyira híres színész, a Romeo Must Die egyik szereplője, Russel Wong kölcsönzi, de a szinkronhangok között Gary Oldman és Michael Madsen is feltűnik. Utóbbiról (filmes szerepei: Kill Bill, Halj meg máskor, Kutyaszorítóban) azt lehet tudni, hogy ő lesz a Driver harmadik részében Tanner hangja. Szintén mindkét darabban szinkronizál Michelle Rodriguez, aki esetünkben Rosie-t szólaltatja meg. Őt filmes szerepe közül a Halálos Iramban, a Resident Evil és a S.W.A.T. képkockáiról ismerhetjük.

A beszédhangok mellett a játék betétdalai sem ismeretlen torkokból származnak. Az előadók között található többek között Snoop Dogg, Ice-T, I Mother Earth és Warren G is.

time végtelenszer felhasználható, ám egyszeri alkalommal kevés ideig tart, így nem árt a manővert több ízben megismételni, míg a céljármű lángra nem kap, és az utasok meg nem adják magukat.

A négykerekes üzemmód hátrányaként a túl érzékeny irányítást emelném ki. Az autók viselkedése fura, véletlenül se számítson senki szimulációs pontosságra. Az, ahogy a kocsi ráfekszik az útra, nekem először a Crazy Taxit jutatta eszembe, mind látvány, mind érzet szempontjából, ami komolyabb játék esetén nem túl jó előjel. Ennek ellenére az irányítás megszokható, a végigjátszás során nem fog gondot jelenteni. Érdekesség még a játék különös fizikája vezetés közben. A környezetet kényünkre-kedvünkre rombolhatjuk, még egy kisebb koccanás is hurrikán módjára tépi ki a fákat, tövestől csavarja ki a villanyoszlopokat – ám próbáljunk csak egyszer nekihajtani egy kis bokornak, úgy csapódunk bele, mintha az maga lenne a kínai Nagy Fal...

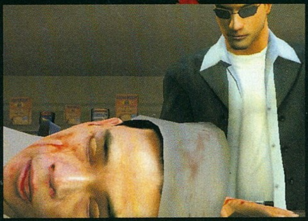
Célkeresztben

A játék többi részében két lábon állunk a földön. A mellékküldetésektől eltekintve nem lesz részünk spontán utcai lövöldözésben, a legtöbb feladat belső terekbe vezényel. Ilyenkor el is felejthetjük a GTA-rokonságot, a True Crime innentől a Max Paynenek tiszteleg. Irodaházak, rendőrségi blokádok, szauna és fedett uszoda, kínai étterem, hentesüzlet és diszkó szolgáltatnak helyszíneket a golyózápornak.

A gyalogos küldetések természetesen új irányítás elsajátítását igénylik. Rögtön fel lehet venni az alaptartást, ami egy hardcore játékosnál a gépírónőkkel ellentétben nem „ASDF JKLÉ", hanem „WASD + egér". Mégis újra meg kell szokni a megszokottat, mert Nick irányítása eleinte a vezetésnél is nehezebben áll kézre, de biztosíthatok mindenkit, pár óra játék után ez már fel sem fog tűnni. Emberünk mozgása nagyon szépen animált, különösen, ahogy felveszi a fegyvereket (felrúgja, majd a levegőben elkapja, nagyon vagány), illetve, ahogy felkel az úttestről, miután elesett a harcban vagy esetleg kocsi ütötte el. Egyes egyedül a futás modellezése sikerült furára, sőt néha kifejezetten viccesre.

A mozgást feldobja a ma már lassan elcsépeltnek számító bullet time effektus, amit ezúttal is végtelenszer, de egyszer-egyszer csak rövid ideig használhatunk. Ez rendelkezésre áll harmadik és első személyű nézetből is. Előbbit a jobb gomb lenyomásával, utóbbit a bal gomb nyomva tartásával csalhatjuk elő fegyveres harc közben. Első személyből közvetlenül célkeresztbe kerülnek felebarátaink, és szinte biztos a haláluk – de a miénk sem bizonytalan, ha ilyenkor sokan vannak a közelben, mert eközben nem irányíthatjuk a karaktert. Ezért jobb csak fedezékből vagy biztos helyről használni. A harmadik személyű bullett time sokkal

Hivatalosan még nem jelentették be, már régóta lehet hallani híreket a True Crime 2-ről. Megjelenés 2005 őszén várható, de hogy melyik város utcáira látogatunk el a játékban, még rejtély.



> Aludj el szépen, kis Balázs...

mobilabb élményt tesz lehetővé a Max Payne-ből ismert vetődésekkel. Alapjáraton két végtelen táras pisztoly van nálunk, de a hulláktól akármilyen fegyvert elvehetünk, amíg a készlet tart. Rég nem láttam ennyire élvezetes lövöldözős betéteket játékban, mint itt! Ehhez hozzájárul az is, hogy a környezetet is teljesen lerombolhatjuk közben.

A ringben

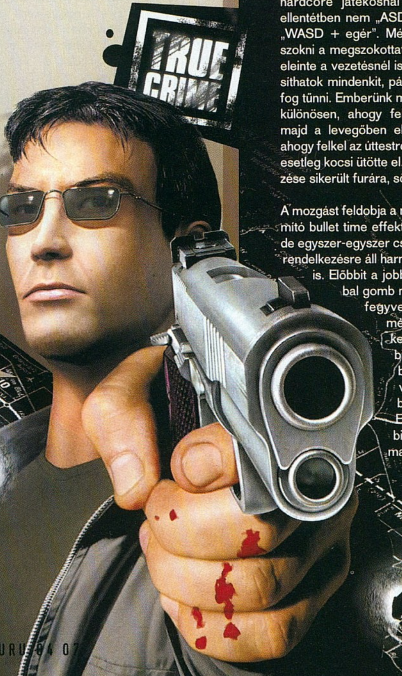
A True Crime harmadik játékmódjaként jelentkező csihipuhi-jelenetek kárpótolnak minket minden PC-n meg nem jelent verekedős játékért! Egy az egy elleni küzdelmekben, és tömeges bunyókban is lehet részünk, mindehhez jól kidolgozott harcrendszer asszisztál. Nem nagyon értek a keleti harcművészetekhez, de Nick Kangben legalább egy fél Jackie Chan veszett el. Ütésen és rúgáson kívül lesz lehetőség ugró rúgásra, az ellenfél megragadására és elhajítására is. Vannak emellett profi, és látványos kombók, ezeket akkor adhatjuk elő, amikor az ellenfél félig kiütve dülöngél. A kombók többsége könnyen kikövetkeztethető billentyűkombinációkból áll, a többit úgy kell elsajátítani, tréning közben. Kézitusánál környezet az előbbi két példánál is sokkal jobban rongálódik körülöttünk (és általunk). Az asztalok darabjaikra hullnak rúgásainktól, a falakról lepottyannak a tárgyak, az ajtók megrepedeznek, oszlopok dőlnek ki... A környezet számos felvehető, kézifegyverként funkcionáló tárgyat rejt: asztallábat, vascsövet stb. Az ellenfelek elejtett fegyverei is harcra foghatók, mint pl. baseballütő, hentesbárd vagy konyhakés.

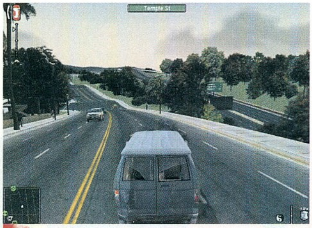
Lábujjhegyen

A bujkálós jelenetek fordulnak elő legritkábban a játékban, és ezek a legkevésbé kidolgozottak is. Lehet falhoz simulva közlekedni, de a lopakodó üzemmód ilyenkor alapbeállítás, nem kell hozzá külön gombot nyomva tartani. Ügyelni kell, hogy ne menjünk neki olyan dolgoknak, amik felhívják ránk a figyelmet (pl. nyikorgó székeknek), és ne lépjünk üvegcserépre. Ilyenkor is lehetőségünk nyílik leszámolni a nem kívánatos személyekkel. Csak ezeknek a küldetések sajátja az altatópisztoly, amit három ízben használhatunk fel helyszínenként. Ha sikerül odalopózni valaki mögé, választhatunk, hogy kiütjük vagy meg is öljük az illetőt. Az ilyen döntéseinkért yin-yang pontot kapunk, aminek az értékelésünknél lesz fontos szerepe.

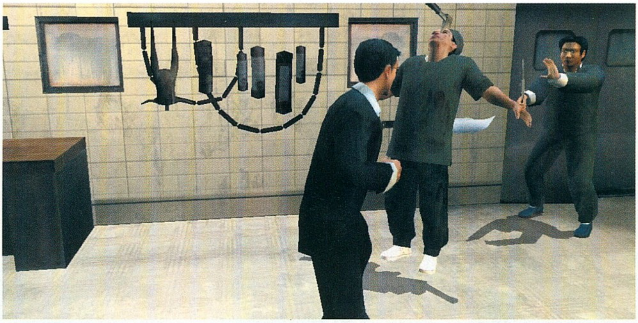
Jó zsaru, rossz zsaru

Küldetéseinket teljesíthetjük jó vagy rossz zsaruként, a besorolás attól függ, miképp viseltetünk környezetünkkel szemben. Az előbb említettem, hogy miénk néha a választás, hogy megölünk-e valakit vagy ártalmatlanná tesszük. Ezenkívül, ha utcai riadóztatásnál sikerült megoldanunk egy ügyet, és letartóztattuk az elkövetőt, plusz pontot kapunk, ellenben minden civil áldozat levonással jár. Arra is ügyelnünk kell, hogy nem Carmageddonozhatunk kedvünkre a járdán, mert azt sem pontozza jóhiszeműen a zsűri.





Déja vu az E3-ról: hol vagyunk?



A harci stílusunkat elnézve nem kérdéses a "jó zsaru - rossz zsaru" téma

A bűnözés labirintusában

A történet a jó-rossz felállástól függetlenül is többször szétágazik. A feladatokat nem kötelező teljesíteni, de sikereinknek és kudarcainknak következménye van, például a következő küldetés mivolta. A sztori fővonala nyolc epizódból áll, de a teljes történet csak száz százalékos teljesítmény után nyílik meg. Két helyen van leágazás, amik plusz két-két epizóddal és újabb végkifejletekkel gazdagítják a játékot. Így gyakorlatilag három különböző véget vethetünk a játéknak: két „rosszat" és egy „jót". Annak megítélése, hogy a leghosszabb végigjátszással járunk-e legjobban, egyénenként változó. Szerintem az a történetszál a játék egységétől elütő fordulatokat és hangulati elemeket tartalmaz, amik nagyon durván kilógnak a játékból. Az újabb fejleményekhez nem kell elölről kezdeni a játékot, elég az elágazótól, így lehet részünk ötepizódos, hétepizódos és nyolcepizódos végigjátszásban. Egy epizód hét küldetésből áll, úgyhogy nem panaszkodhatunk, el vagyunk látva rendesen feladattal. Attól függően, hogy egy epizódban 100%-ot értünk-e el, kaphatunk bónusz jeleneteket a végén, amikben kung-fu tudásunkat fejleszthetjük, vagy új fegyvert, illetve új autót nyerhetünk. Ha az adott részt nem teljesítettük perfektre, utcai rendőrré fokoznak le minket, és csak akkor mehetünk tovább, ha megadott számú bűnesetet megoldottunk. A teljes történethez az első öt epizódot mind száz százalékosan kell befejezni!

Egyéb lehetőségek

Küldetés közben is lehetőségünk nyílik arra, hogy mindhárom képességünket fejlesszthessük gyakorlópályán, céllövöldében és dojókban a város különböző pontjain. A szabad tréningekben értelemszerűen gazdagodhatunk új autós manőverekkel, kombókkal vagy épp új tárral a pisztolyhoz.

A True Crime legérdekesebb plusz csemegéje a kutyacsont (dogg bones), amiből harminc darab van szétszórva a városban, a Vice City titkos csomagjaihoz hasonlóan. Itt azonban jelzi őket a térkép, és ha mindet sikerült összeszednünk, egy bónusz játékban lehet részünk, amiben Snoop Doggot irányíthatjuk.

A városkép

Az ezerarcú Los Angeles tökéletes színhely az interaktív krimi számára. Minden területe más-más színfolt: egyszer felhőkarcolós belvárost kínál, másszor idilli kertvárosi részekre vagy épp luxusvillás negyedbe kalauzol. Testközelbe kerülhetünk a Hollywood felirattal és bejárhatjuk a filmekből ismert összes nevezetes helyet: Melrose Place-t, Beverly Hillset, Bel Airt vagy épp a Baywatch-ból ismert Venice Beach-et. Célirányosan mentem a Santa Monica mólóhoz, hogy lássam, megvan-e még a végén az óriáskerék – és lám sikerrel jártam! Ám mindjárt elromlott a kedvem, amikor üres strand várt a parton, ráadásul a vízimentő-toronyba sem mehettem fel.

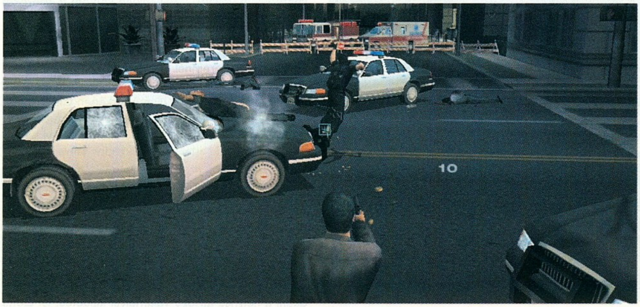
Egy városszimulátor készítőinek mindig nagy feladat lehet a topográfiai pontosság mellett az, hogy hűen ábrázolják a városi életet. A széles, többsávos utak csúcskategóriás, igazi nagyvárosi életérzést csempésznek a monitorra, szemben a GTA: Vice City legfeljebb két sávos útjaival. Los Angeles infrastrukturális szempontból is igazán nagy részletességben köszön vissza a képernyőről: közlekedési táblák, lámpák, útburkolati jelek, sőt sávlezárások varázsolják még élőbbé a városképet. Megjegyzem, elég keresett foglalkozás lehet a gyepmesteré a True Crime Los Angelesében, mert nagyvárosi autós játékban eddig még fel nem használt díszítőelemként a helyi fauna hihetetlen sűrűségben teszi pepitává az úttestet.

Első ránézésre azt mondtam, ilyen jó még egy játékban sem volt a város és a városlakók aránya, mint a True Crime-ban – egészen addig a pontig, amig nem találtam olyan üzleteket, amelyek bejárata a főhős derekáig ért... A járókelők terén nem vittek végbe forradalmi változásokat, rögtön az első pár megtett méter után három teljesen egyforma nőt láttam egymás mellett, akik még csak öltözetük színében sem különböztek egymástól. Helyi jellegzetességként kaliforniai csinibabák és kigyúrt rosszfiúk is flangálnak az utcákon, de még mindig hiányolom a gyerekeket és a párban vagy csapatban járó, netán kutyát sétáltató embereket. Újdonság viszont a mobiltelefonnal közlekedő gyalogos. A forgalom azonban meglepő ahhoz képest, amit E3-as különítményünk mesélt a Los Angeles-i közlekedési dugókról: néha teljesen üres utakra tévedhetünk. A közlekedő autók változatosságából hiányoltam a motorosokat és bicikliseket, de egyébként rendben van ez is.

A mindent eldöntő második benyomás

A cikk elején feltettem a kérdést: mi lesz még ebből? A válaszom a háromszori végigjátszás után, hogy nagyon jó és összetett játék lett belőle, amiben szinte minden a helyén van. A városkép grafikája merész húzás volt, mert elnagyoltsága a Midtown Madnesst idézi, ami már nem éppen mai darab. Az utakat övező lombos fák sem érik el a Tomb Raider 3 színvonalát... Viszont, ha alapnak vesszük az ezek által nyújtott retro életérzést, nagyon hangulatos játékban lehet részünk. Ezt a hiányosságot a belső terek szépsége, a kidolgozott arcú karakterek, és filmes hangulatú bejátszások nagyon jól ellensúlyozzák. Hangokban is csodálatosan él a táj, az utcai járókelők beszólnak nekünk, a gengszterek kiabálnak, és Nick is állandóan kommentálja az eseményeket. A helyszínek is annyira tökéletesen illeszkednek az történésekhez, hogy maximális élménnyé teszik a monitoron mindazt, amit a moziban már ásítozva ülnénk végig. Még így sem lesz True Crime a Mafia vagy a Vice City trónfosztója, de aki hajlandó az előítéleteit félretenni, igen jó kis játékot ismerhet meg a True Crime-ban.

Ulukai



Na álljunk meg egy szóra: hisz itt mi vagyunk a zsaruk!

grafika	20/25
zene	14/15
játékélmény	33/40
kategórián belül	13/15

84%

összhatás 4/5

+
- Teljes területen bejárható LA
- Változatos, helyszínek
- Összetett játékmódok

–
- Nehezen kézre álló irányítás
- A városkép elnagyolt grafikája
- Diszharmónia a történetben

GTA Vice City	95%
Mafia	93%
GTA 3	94%

Minimum gépigény: P3 800 Mhz, 128 MB RAM, 32 MB VRAM, 3.1 GB HDD

Hadurak harmadszor

Warlords Battlecry 3

fejlesztő infinite interactive **kiadó** enlight **web** www.warlordsbattlecry3.com

Infinite Interactive – a fiatal fejlesztőcéget Steve Fawkner alapította 2003-ban. Ő régi motoros a szakmában, így inkább neki van felemlegethető múltja, mint cégének. A 80-as évek óta dolgozik a játékiparban, Spectrumon kezdte, később az SSG-nél dolgozott a Warlords sorozaton. Új cégéhez egész csapatát átcsábította. Másik játékukkal a Warlords IV-gyel begyűjtöttek néhány kevésbé jelentős szakmai díjat… attól tartok a WB3-mal ez nem fog megismétlődni.

Kedves Olvasó, amikor megpillantod ezt a játékot, az első dolog, amire szükséged lesz, az a naptár. Abban leellenőrizheted, valóban 2004 van-e. Ezután visszapillantasz a képernyődre, és másodszorra talán azt teszed, amit én is: megnézed, tényleg a PC-d van-e rákötve a monitorra, nem a mobiltelefonod vagy a menedzserkalkulátorod. Az első reakció: még néhány esztendő és ilyen grafikájú játékokat már a hűtőgépeden vagy a mikrohullámú sütődön is futtathatsz majd…

Tényleg ennyire gáz? Nos, nem… természetesen hajlamos vagyok a túlzásokra. Annyi történt mindössze, hogy leírtam az első benyomásomat – tudjátok, olyan ez, mint az első pillantás egy idegen ország repterére: még nem láttál semmit, de már van véleményed. Pedig gyanakodhattam volna, amikor Hancu egyetlen CD-t nyomott a kezembe, rajta a szinte végtelen játékidőt kínáló fullextrás RPG-RTS zsánerű játékkal, amiben 15 játszható faj és 28 kaszt kombinációjából választhatok. Huhh, mindez egyetlen CD-n? Manapság?!

Régi idők zenéje

A Warlords Battlecry az RTS-piac kevésbé ismert szereplői közé tartozik, holott nagyobb figyelmet érdemelne, mert számtalan kiváló ötlet, amit a műfaj nagy játékainak tulajdonítunk, azokat megelőzve már benne volt a sorozat előző részeiben. Akkoriban még a 2D-s motor is korszerűnek számított, és a grafikai munkák időigénye is lehetővé tette a terjengős designt. Bezzeg manapság! Kevés játék büdzséje engedné meg 15 faj és 28 kaszt igényes megvalósítását… A látványos grafika ma már sok ember munkáját kívánja, és a magasabb hardverigénnyel négyzetes arányban emelkedik a fejlesztőcsapatok létszáma is. Nos, a Battlecry esetében mindössze annyi történt, hogy feláldozták a grafikai minőséget a mennyiség kedvéért.

> **"Sajnos csak a rémisztő grafikával tűnik ki a fantasy RTS-ek erős mezőnyéből…"**

Bázisunk infrastruktúrája a kb. a Dune 2 óta változatlan sémát követi

Csapjunk a lovak közé!

Az ilyen játékokat mindig hadjárat módban kezdem, átugorva a tutorialt, és későbbre halasztva a véletlenszerű skirmish és multiplayer csatákat (a pályaszerkesztőig pedig csak nagy ritkán jutok el…) A Battlecry 3-ban az első feladat a karakteralkotás. Itt még joggal gondolhatod, hogy RPG játékkal van dolgod. Nevet adsz, megjelölöd a fajt és kasztot, ezután a képességek és képzettségek konfigurálásába feledkezhetsz bele. Arcot, figurát, de még hangot is te választhatsz – a kombinációs lehetőségek kimeríthetetlenek. A megkreált karakter a főhősöd, őt viszed tovább küldetésről küldetésre; tapasztalatot szerez, fejlődik, varázstárgyakat gyűjt. Az ő történetét meséli el a sztori és a küldetések. Persze ront az illúzión, hogy bárkit választottál is, mindig ugyanaz a történet, azonos párbeszédek és feladatok várnak majd rád… Nekem például volt egy humán lovagom, majd második nekifutásra egy démonhaduram. Nos, elég fura volt, hogy mindkét esetben ugyanazt kérték tőlem ugyanazok a megbízók.

Megyünk, gyakunk, harácsolunk

Az első küldetésben még úgy zajlik minden, akár egy szokványos Diablo-klón RPG-ben: megyünk, gyakunk, kincs, kéremakövetkezőt. Bár nagyot néztem, amikor a diplomáciai beállításokban halálos ellenségeimnek titulált elfeket kellett megmentenem a démonikus veszedelemtől akkor is, amikor én magam is démonikus veszedelem voltam… Hasonlóan kaptam a kísérőket is: mindkét karakterem esetében ugyanazok a humán íjászok voltak. Legalább az általam vásárolt extra egységek végre lovagok lehettek az első, és démonok a második karakteremnél.

Az első pálya teljesítése után a térképen találtam magam. Hatalmas kiterjedésű játékteret mutatott, melynek csak egy távoli csücskében, zsebkendőnyi területen jelölhettem ki, melyik szomszédos városba, tartományba, országba szeretnék ellátogatni. Itt ugyanis folyamatosan lehet utazgatni – persze a játék figyel arra, hogy csak a tapasztalati szintemnek nagyjából megfelelő helyekre engedjen be.

Az egyes helyszíneken felszerelést vásároltam, információt gyűjtöttem, zsoldosokat béreltem… és így tovább. De előbb vagy utóbb, nincs mese: el kellett fogadni a helyhez tartozó valamelyik küldetést is. Előtte persze az ember elolvassa a néhány szavas bevezetőt,

Most jól bevásárolunk

Városunk védelmére felsorakozott a győzhetetlen armada harmada

és igyekszik megsaccolni, mennyire kockázatos a feladat, mekkora csapatra lesz majd szüksége a pályán.

Lehull a maszk, avagy jöhetnek az RTS klisék

Az első küldetés után a szokvány RPG-nek tűnő játék váratlan fordulattal fullextrás RTS-é alakul. Aki megkísérli ezt is a saját karakterével, valamint a küldetés előtt vásárolt egységekkel teljesíteni, azt bizony csúfos kudarcok várják. Ide már hadsereg kell, és a feladatot RTS szokásjog szerint kell megoldani: erőforrásokat gyűjteni, bázist építeni, fejlesztéseket végezni, egyre jobb és több egységet gyártani, majd lerohanni az ellent. A részletekbe nem megyek bele, az RTS kliséket mindenki ismeri, és egészen mindegy, hogy a szokásos egységeket és épületeket most éppen minek nevezzük. Legyen elég annyi, hogy van négy erősforrás, egy csomó épület, gyártható egység és kifejleszthető technológia, megszokott fantasy környezetben.

EZ+AZ

Age of Empires + Diablo + Warcraft 3 = Warlords Balltecry 3

A különféle fajok erőforrásigénye, stratégiája és különleges képességei különbözőek, de ez aligha éri már váratlanul az RTS-veteránt (de lassan a kezdőt se). Inkább csak a fajok nagy száma ad okot némi ámulatra, meg az, hogy a játékegyensúlyt egész jól eltalálták közöttük.

A legfőbb főhős és a segéderők

A másik érdekes pont az, ahogyan az RPG elemek illeszkednek az RTS-be. Először is van egy főhősöd, aki szokványos RPG-karakternek tűnik, egy kalapnyi képességgel, képzettséggel, tárgylistával... Folyamatosan fejlődik, ami az unalomig ismert RPG séma szerint zajlik: tapasztalati pontot gyűjt, majd szintet lép, ilyenkor a játékos szétoszthat néhány pontot a képességek és az adott kasztban megengedett képzettségek között.

A hőst érdemes életben tartani, habár halála nem jelenti a játék végét. A küldetést még ekkor is befejezheted, és a következő misszióban valamely meg nem magyarázott módon újra élni fog a karaktered, csak éppen az adott küldetésért járó tapasztalati pontokat veszíted el. Kivétel, ha a karakteralkotáskor a játék vasember módját választottad, mert az ilyen hős halála a játék végét is jelenti, cserébe viszont dupla sebességgel fejlődik a hérosz.

Segítőkhöz úgy juthatsz a legegyszerűbben, ha a küldetés alatt legyártod őket. Ha rögtön az elején szeretnél masszív segítséget, a küldetés előtti menüben összeválogathatsz magadnak egy erős kezdő csapatot: saját csatlósaidból, a választott fajra jellemző egységekből, esetleg az út közben felbérelt zsoldos csapatokból. Normál esetben ez 3-5 tapasztalt, erős egységet jelent, olyanokat, amilyeneket amúgy csak a pálya végén lennél képes legyártani.

A küldetés alatt minden egységed folyamatosan fejlődik. A küldetés után pedig, a túlélők közül kiválogathatsz magadnak néhány fix csatlóst, akik ezentúl veled maradnak. Nyilván a legerősebb, legtapasztaltabb egységeket fogod választani, ezért a játék adott számú csatlóst enged meg – minél magasabb a karaktered karizma tulajdonsága, annál többet. Ők sok küldetésen át veled maradnak, igencsak fel lehet őket tápolni, és a szívedhez is nőnek. Erről gondoskodik az is, hogy mindnek egyéni neve van a játékban.

Értékelés

A Warlords Battlecry 3 ellentétes érzéseket váltott ki belőlem. Unalmasan indul, korszerűtlen grafikával (őszintén bevallom, itt le is tettem volna a játékot, ha nem kell róla cikket írnom...). Az RTS rész megjelenésével érdekessé válik, főleg addig, míg az embernek nincs a kisujjában az adott faj nyerő stratégiája. Sajnos – a legtöbb RTS-hez hasonlóan – a Battlecry is gazdasági verseny a túlerőért, majd pedig tömegmészárlás. A legtöbb korszerű RTS-ben igyekeznek tenni ez ellen (sztorival, AI-val, változatos feladatokkal, tudatosan félrebillentett játékegyensúllyal), ám a Battlecryra sajnos csak az ostoba AI, és a végtelenségig ismétlődő unalmas típusfeladatok jellemzők. Nem igazán jó a játékban a fejlődési görbe sem: számtalan fejlesztés csak akkor végezhető el, amikor már semmi szükség nincs rá. Ugyanez igaz az egységtípusokra is. Az RTS rész alig három-négy küldetés után egysíkúvá, majd pokolian unalmassá válik, minden rutinból megy – jól példázza ezt, hogy az első missziókat még lassú sebességen, a későbbieket mind gyorsabb, végül ultra gyors fokozaton játszottam végig. Ezen a ponton már csak egyvalami menti meg a helyzetet: a karakterfejlődés. Megadja azt a motivációt, amivel minden RPG játék operál: hogy a játékos fejlesztgetni szeretné a karakterét, tápolni, új képességeket és tárgyakat kapni. Csak ehhez sajnos a Battlecry 3-ban sokat kell unatkozni és szenvedni a küldetésekben. Utolsó mondatként a közmondással sommázném a játék ismertetőjét: „aki sokat markol, keveset fog".

nyúl

grafika	13/25
zene	10/15
játékélmény	29/40
kategórián belül	10/15

66%

összhatás 3/5

+ - szinte végtelen játékidő
- egyszerre RPG és RTS
- hatalmas választék hősökből, kasztokból és fajokból

– - korszerűtlen grafika
- unalmas küldetések

Warcraft 3 93%
War of the Ring 71%
Lords of EverQuest 60%

Minimum gépigény: P3 1 Ghz, 256 MB RAM, 16 MB VRAM, 1 GB HDD

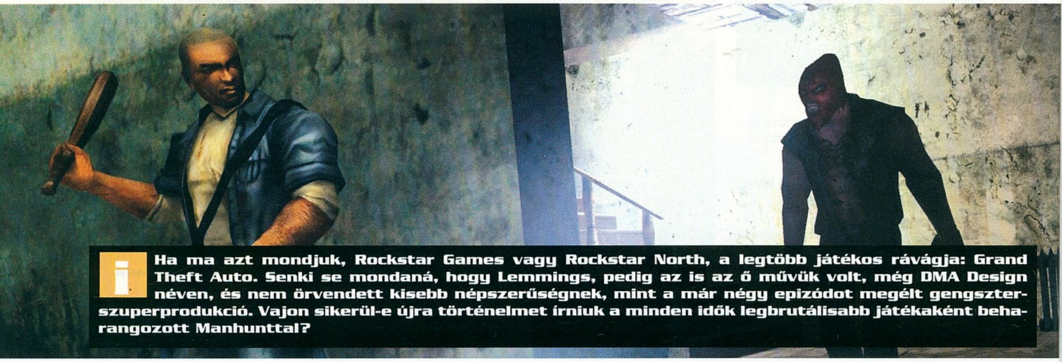
Végre egy karakterlap!

Ennél tán a Warcraft 1 is szebb volt

Van rosszabb, mint a halálbüntetés...

Manhunt

fejlesztő rockstar north **kiadó** take 2 **web** www.rockstargames.com/manhunt



Ha ma azt mondjuk, Rockstar Games vagy Rockstar North, a legtöbb játékos rávágja: Grand Theft Auto. Senki se mondaná, hogy Lemmings, pedig az is az ő művük volt, még DMA Design néven, és nem örvendett kisebb népszerűségnek, mint a már négy epizódot megélt gengszterszuperprodukció. Vajon sikerül-e újra történelmet írniuk a minden idők legbrutálisabb játékaként beharangozott Manhunttal?

Az öncélú brutalitás jól adja el magát. Gondoljunk csak a Passióra! Sokmillió néző világszerte, és több mint félmilliárd dollárnyi jegybevétel... Vajon ekkora szupersztár lett volna Jézus Krisztus újra a vér és erőszak központba helyezése nélkül is? Ez az, amire mindenki kíváncsi... Nézz szembe a halállal, nézz szembe a fájdalommal, és igazán megérzed, hogy élsz! A számítógépes játékok világában soha nem volt ritkaság ez a jelenség, éppen ezért nagy merészség egy játékkészítő cégnek kitűzni azt a célt, hogy a világ legbrutálisabb játékát készíti el...

A valóságshow-k kora

Hogy ezúttal mi szolgáltatja a keretet a brutalitáshoz? Egy valóságshow. „Az tényleg brutális" – mondhatnánk, hiszen jó érzésű ember már falra mászik tőlük (az élelmesebbje pedig egyszerűen távol marad). Képzeljünk el egy olyan valóságshow-t, ahol nem babra megy a játék, még csak nem is lakatlan szigeten való rovarevésre vagy párocskák szétválasztására, hanem a tét valóban élet és halál. Ez az a hely, ahol szó szerint csak egy maradhat. Az igazat megvallva ennek a shownak már a kezdet kezdetén is csak egy főszereplője van, James Earl Cash, aki nem élő adásban került beszavazásra. Civil életében sem állt tőle távol a feladat, ami a képernyőn vár rá: gyilkolni! Legutóbbi nyilvános szerepléskor a gyilkos szerszámok túloldaláról állt közönség elé – ugyanis a média élőben közvetitette halálos injekció általi kivégzését. Rövid látogatása a túlvilágra azonban csak egy álom erejéig tartott. A kivégzést valaki szabotálta, a mérget altatóra cserélték, így hősünk kapott még egy esélyt. A Rendező művésznéven ismert fickó akaratán kívül snuff-filmje (lásd a 8 mm című mozit) sztárjává szerződtette, és ezentúl kamera előtt kell elkövetnie különböző küldetések keretén belül az emberöléseket. Ezzel Cash a 22-es csapdájába került: a szerződést nem lehet nem aláírni, hiszen kinek hiányozna egy halott ember, és ha mégis, ki keresné őt pont Carcer City elhagyott városában? Nem maradt más választása, mint szerepelni, ölni és túlélni...

? Bár a Manhunt megjelenését ritkán látott nagy felhajtás övezte, mégsem sikerült vele a Rockstarnak a GTA sikerét megismételni: alig érte el a százezer eladott példányt a játék...

Hitman wins – fatality!

A játékvilágban a történet elég eredeti, a kérdés már csak az, ilyen eredeti-e a játék is mögötte? A Rockstar North-szal szemben az elvárás amúgy sem kicsi, hiszen a két legutóbbi GTA játék magasra tette a lécet. Bár a játékot a cégen belül egy másik fejlesztőcsapat készítette, első ránézésre azért mutatnak hasonlóságokat: például ugyanaz az engine munkálkodik benne, ami a GTA Vice Cityt is mozgásba hozta. Az igazat megvallva a kopasz főszereplő nekem leginkább Hitmant jutatta eszembe, de ehhez talán hozzájárul az is, hogy jó párszor hasonlóan jár el, mint brutális bérgyilkos barátunk. Innentől kezdve amúgy sem lenne már korrekt dolog bármikor is a GTA-val összevetni a Manhuntot, hiszen a játék grafikus motorját leszámítva már nagy vonalaikban is rettentően elütnek egymástól.

Az előbbi egész várost átölelő perspektívái itt szűkös játéktérre korlátozódnak, ami klasszikus, pályák szerinti eloszlást eredményez: egyiket teljesítve juthatunk tovább a következőre lineárisan. A helyszínek Carcer City lepusztult területei: sikátorok, gyártelepek, elhagyott épületek vagy épp börtön. A helyszínek önmagukban mind hangulatosak, de az atmoszféra szigorúan egységes, így egy idő után igen komorrá és megszokottá válik a terep. Mégis azt mondom, hogy ez érthető, hiszen a kerettörténet által teremtett korlátokhoz nem dukál napfényes tengerpart.

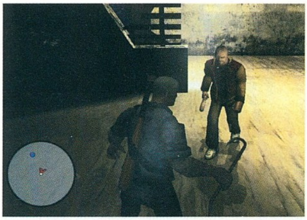
A város egyébként az utolsó szögletig fel van szerelve kamerákkal, hogy a Rendező bárhol nyomon követhesse és irányíthassa véres ténykedéseinket. A vele való kapcsolatunk igen egyoldalú, ő folyamatosan kommunikál velünk, de a beszélgetés részünkről nem interaktív, a mi válaszunk csupán az engedelmeskedés. A Rendező parancsai adják a küldetéseket, amelyek között egész ötletesek is vannak. Nekem személy szerint a Drunk Driving (ittas vezetés) című epizód tetszett legjobban, amikor egy részeg embert kellett elvezetni a pálya egyik végéből a másikba, úgy, hogy közben az ő testi épségére is vigyázunk. Az ötlet nem annyira új keletű, mégis újszerű élményt jelent, hiszen páciensünk nehezen kontrollálható és zajt is csap, ami persze a lehető legrosszabbkor jön mindig. Van olyan küldetés is, amikor a nagy, csúnya Alíz szerepében kell ebben a kifordított csodaországban kivégeznünk egy fehér nyúlmaszkot hordó embert. Az alapküldetések tehát egész jól vannak fűszerezve ötletekkel.

Manhentes

Ha díszeitől eltekintve nézünk a Manhuntra, egy elég egységes és idővel egyhangúságba torkolló játékot láthatunk. Valójában semmi dolgunk nincs, mint likvidálni minden utunkba került ellenséget a rendelkezésre álló tárgyak segítségével. Az úgynevezett vadászok egyre többen vannak, egyre szemfülesebbek és egyre jobban bírják a strapát, de ez nem csempész a játékmenetbe minőségi változást, csupán a játék válik egyre nehezebbé.

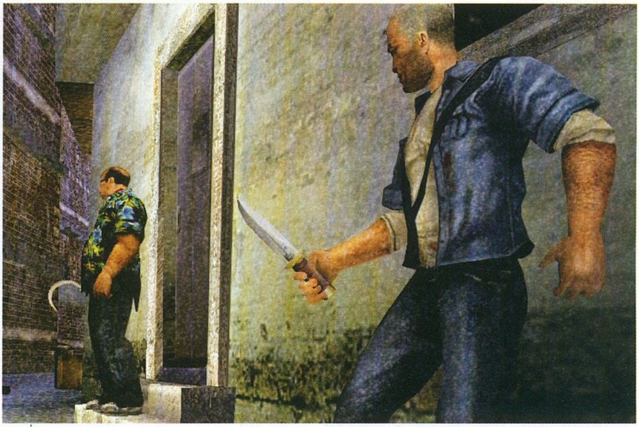
„Most nem üres szöveg a brutalitás hangsúlyozása: a Manhunt tényleg nagyon durva"

A kezdet kezdetén könnyű és praktikus közelharci fegyverekkel segíthetjük a másvilágra felebarátainkat. Arzenálunk evolúciója a fojtódróttól és a műanyag reklámszatyortól halad az üvegcserépen és a késen át egészen a hentesbárdig és a baseballütőig. Szemtől szemben való konfrontáció esetén persze nem indu-



Most megmutatjuk a Half-Life-nak!

Aki keres, az talál. De vajon mit?



A Manhuntban már az a ronda hawaii ing elég a halálos ítélethez

lunk ugyanakkora eséllyel, mintha csendben az áldozat mögé lopózunk, és kivégezzük öt. Igen, mindenki jól olvasta: kivégzés! A szó hallatán biztos minden jelentősebb múltú játékos a Mortal Kombatra emlékszik vissza, és felidézi kedvenc kombóját, amivel fejeket harapthatott le, gerincet téphetett ki vagy apró szilánkokra szedhette partnerét. Nos, ez itt sokkal egyszerűbben megy, a kivégzés nem valami ritka nagy finálé, ami egy zongorista tehetségét igényli a gombok megfelelő lenyomásához, hanem nagyon gyakran visszatérő motívum. Elég a lopakodás közben lenyomva tartott akciógomb és véghez vihetjük a minden tárgyhoz tartozó három kivégzés egyikét. Az ezek közötti váltás attól függ, hogy mennyi ideig tudjuk nyomva tartani a gombot anélkül, hogy észrevennének. Minél tovább, annál kegyetlenebb látványban lesz részünk. A különböző szinteket színekkel jelzi a program: hóhérpozícióba lépve az ellenfelet jelző kereszt az alap zöld színről először fehérre vált, majd sárgává, végül pirossá. Nem akarom különösebben részletezni, de amit beteg emberi elme ki tud találni, az mind szerepel a játékban, és annál még sokkal több is. A kivégzések animációja ráadásul csontig hatolóan reális. Ha az eddigi durva játékok jeleneteit nagyjából a horrorfilmekével lehetett összevetni, a Manhunt brutalitása inkább a Híradóban látott valódi felvételeket idézi fel az emberben…

Van olyan feladat is a játékban, ahol nem mindegy, melyik fokozaton végezzük ki ellenfelünket. Persze minél nagyobbat akarunk harapni, annál többet kockáztatunk: durvább kivégzéshez többet kell várni, és így nagyobb az esélye, hogy észrevesznek minket. Lebukás esetén a visszatöltésen túl nem sok esélyünk marad, ha egynél többen támadnak ránk. Egy ellenféllel még könnyűszerrel elbánunk ügyes taktikázással, de más felállás esetén menthetetlenül legyűr a túlerő.

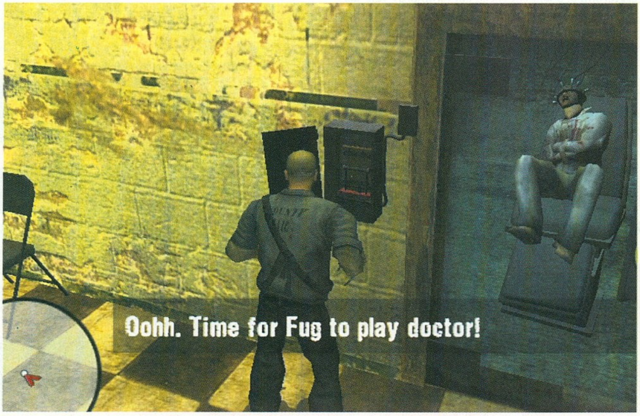
Lassan járj, tovább érsz!

A Manhuntban a túlélés feltétele, hogy maradjunk észrevétlennek, húzódjunk meg az árnyékban, a hullákat rejtsük el a sötétben, és leselkedjünk ki a falak mögül a még nem bejárt folyosókra! A figyelemelterelés lehetősége sem marad kihasználatlanul. Van, ahol a csendben maradás lesz a megmentőnk, van ahol a zajtermés, ez helyzettől függ. Néha legjobb meghúzódni rejtekhelyünkön, míg elmúlik a veszély, máskor viszont nincs más hátra, mint a falon kopogtatni, hogy az ellent csaljuk magunkhoz a búvóhelyéről. A kezünk ügyében lévő tárgyak közül némelyiket eldobva a tőlünk távol eső szegletekbe terelhetjük a vadászokat, hogy így csaphassunk le rájuk. Figyelem: az ilyesfajta akciók elvégzésére a klasszikus téglák és üvegek mellett levágott emberfejek is kitűnően alkalmasak…

A lopakodós játékok ma már gombamód szaporodnak, így amit a műfaj klasszikusai örökségként hátrahagytak, alapkövetelményként támasztható az újoncokkal szemben. Azt kell mondanom, hogy a Manhunt ezekhez képest nem csak, hogy újat nem tud mutatni, de még csak nem is mindnek felel meg. Lehet ugyan falhoz lapulva haladni, és fal mögül leselkedni, de nagyon hiányoltam, hogy nem lehet guggolva lopakodni, néhol nagyon szükség lett volna rá. Pár helyen le lehet guggolni fedezékbe, de úgy mozogni már nem lehet. A másik hiánycikk a mozgáskultúrában az ugrás lehetősége: egyszerűen nem értem, miért hagyják ki ezt mostanában annyi programból. Nem túl vicces, hogy néha egy térdmagasságban lévő peremre sem tudunk fellépni karakterünkkel. A tűzharcos részekben szintén nagyon jól jött volna, ha gyorsan félre tudunk ugrani, amint ránk lőnek. Ez a két plusz alapmozgás nagyon sokat dobhatott volna a játékmeneten.

Hullajelöltek célkeresztben

Ha már az előbb szóba került a fegyveres harc, nem hagyhatom ki, hogy arról is szóljak pár szót. Nem rögtön a nyitányban, de még eléggé a játék elején kapcsolódnak be a lőfegyverek a harcba. Eleinte vérpezsdítően hatnak, kitágítják az öldöklés határait, mígnem ugyanúgy monotonná válnak, mint a közelharci szerszámok. Fontos megjegyezni, hogy a Lara Croft lövésziskola tanoncai ne számítsanak hosszú életre a Manhunt harcterein. Mielőtt lőni akarunk, jobb biztonságos fedezéket keresni magunknak. A másodlagos akciógomb (alapban a jobb egérgomb) segíti a pontosabb célzást.



Kérem a következőt…

Minden idők legbrutálisabb játékai

Nehéz lenne csokorba szedni minden idők legbrutálisabb számítógépes játékait, mert igen sok olyan darab van és volt a piacon, amiben a vérvörös a legnépszerűbb szín – így a teljesség igénye nélkül merek csak felvonultatni egy kisebb karneválT...

Mortal Kombat

A művelt játékos már teljesen kondicionálva van arra, hogy előfeltétel nélkül kapcsolja össze a játékon belüli erőszak és kegyetlenség fogalmát a Mortal Kombattal. Máig a világ leghírhedtebb verekedős játéksorozata, trónjával szinte összenőtt. A jól kitalált szereplők, sajátos kombók és speciális mozgások mellett volt csak elmaradhatatlan vonása a vér mennyisége és a kegyetlen kivégzések sokasága.

Postal

1997 botrányjátéka, amiben egy ámokfutót alakítva kellett minden pályán a lakosság meghatározott hányadát likvidálni különböző fegyverek (pl. lángszóró, molotov koktél) segítségével Hogy egészen biztosak legyünk a dolgunkban a földön fekvő áldozatot egy jól irányzott tarkólövéssel műhiba esélye nélkül segíthettük a túlvilágra. Folytatása tavaly jelent meg, és ha lehet, még ízléstelenebb, gyomorforgatóbb és brutálisabb volt, mint elődje.

Carmageddon

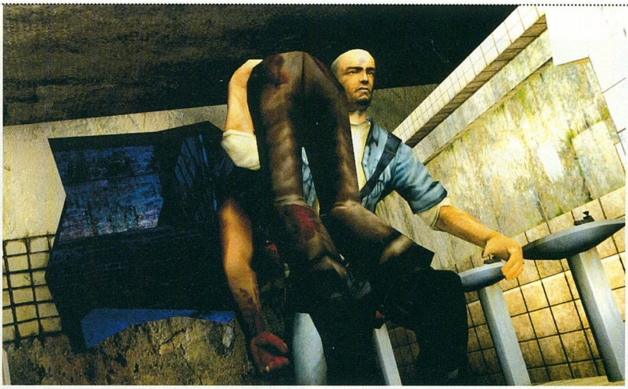
Az egyik legbotrányosabb játék, amit valaha látott a világ. Új szint hozott az autóversenyzős játékok történelmébe, mert itt négykerekű társunkat nem versenyzésre és száguldásra használhattuk csak, hanem arra is, hogy a játéktérként funkcionáló város lakossága közé gázoljunk. A két folytatást megért sorozatban egyre kegyetlenebb járművek szolgáltatták az (el)ütős élményt, és ha még ez sem elég, a kocsiajtót is bármikor ki lehetett nyitni, akár végsebességnél is. Az aztán szép műtétet végzett...

GTA

A Manhunt alkotóinak korábbi remeke, az 1996-os Grand Theft Auto autós brutalitás szempontjából a második helyre szorul vissza a dobogón, de még ez is elég volt ahhoz, hogy annak idején több országban is betiltsák. A botrányok végigkísérték a GTA történelmet, és az erkölcsrendészek a két újabb epizódot is kikezdték – kevés sikerrel.

Resident Evil

Esőosztályú horror akció-kaland játék, amiben a vér és a brutalitás maximálisan jelen van, mégsem éleződik ki rá a játékmenet, hanem összedolgozik vele, mint hangulati elemmel. A leamortizált környezet kegyetlensége azonban így is eltörpül a vérfagyasztó atmoszféra és a sokkoló filmes vágások mellett. Manapság konzolon éli sokadik virágkorát.



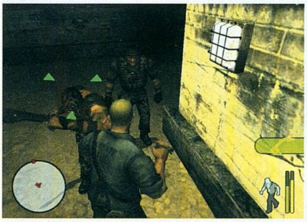
Neki már úgyis mindegy... de mihez kezdjünk vele a WC-ben?

Az ellenfelek mesterséges intelligenciáját, mint majd minden játék esetében, most is túlértékelte a reklámkampány. A radar a bal alsó sarokban mindig jelzi nekünk, hányan vannak a közelünkben, és az is leolvasható ugyaninnen, hogy mennyien vannak hallótávolságon belül. A körülöttünk lévő piros, kör alakú mező jelzi, hogy éppen mekkora zajt csapunk magunk körül. Ahogy az szinte már a kisujjunkban van a lopakodós játékok órái után, a lopakodás semmi hanggal nem jár, a futás pedig a legtöbbel. Ha egy vadász figyelmét sikeresen (vagy éppen sikertelenül...) felhívtuk magunkra, azzal együtt a többi is felfigyel ránk a közelben. Nem igaz ez azonban a szomszédos termekben lévőkre! Lövöldözhetek én shotgunnal fennhangon, azzal mindig csak a szobatársaimat haragítom magamra, mert az, aki fél méterrel, de ezzel együtt egy fallal odébb van, nem foglalkozik velem egészen addig, amig ki nem nyitom az ajtót. Persze nem biztos, hogy ez az AI hibája, lehet, hogy csak a pixel-hangszigetelés túl jó... Ennél extrémebb jelenség már csak az volt, amikor fentről céloztam, a lépcső tetejéről az egy szinttel alattam lévő ellenlábasomra. A lábára kezdtem lőni, mert a feje már nem látszott, így ő sem láthatott engem. Az eredmény meglepő volt: míg szemtől szemben, biztosan visszalőtt volna, így olyan nyugodtan tűrte a golyózáport, mint hulla a boncolást, meg sem mozdult.

Vannak még ilyen bakik a játékban bőséggel, némelyek egész jól kihasználhatók a kitapasztalásuk után. A kedvencem az, hogyha kergetnek a vadászok, és végig a nyomomban lihegnek, én pedig berohanok egy zárt kis terembe, ahol mindössze két tereptárgy van. Elbújok az egyik mögé, mire mérgesen átkozódnak, hogy szem elől tévesztettek, de eszük ágában sem lenne megnézni a két lehetséges helyen, így épp bőrrel megúszom a balhét. Ez a manőver többször is bejött, és életet mentett.

Színek, formák, zene, zajok

Akadnak játékok, amik szépség tekintetében jócskán rávernek a Manhuntra, de összességében a játék jól



Szemtől szemben: csak ha muszáj

néz ki. Úgy mondanám, akinek a gyomra bírja, annak a szeme is fogja... A zene önmagában nem tűnt fel, tehát nem is tűnt ki a mezőnyből. Nem volt számottevő motívum számomra, ha nem figyeltem szándékosan, akkor nem létezett. Nem volt túl gazdag a hangvilága sem a játéknak környezeti zajok tekintetében, de a meglévőkre nincs panasz. A Rendező szinkronja a legnívósabb hang-elem, sokat dob a hangulaton. Szinkronhangja, Brian Cox, Hollywood egyik, kisebb szerepekben sokat foglalkoztatott sztárja. Szerepelt a Bourne rejtélyben, a Körben, az X2-ben, az Utolsó éjjelben, legutóbb pedig a Trójában. Az ő gyilkos monológjai és kéjes kacajai azok, amikre a fülünk emlékezni fog a Manhuntból.

Kép és keret

Úgy gondolom, nem posztom erkölcsi ítéletet mondani a játék felett, így a brutalitás teremtette alapot keretnek veszem és megpróbálok nem kilógni belőle a végső értékelésemnél. Úgy érzem, a fejlesztők túlságosan is erre a keretre fókuszálták az egész játékot, és így maga a kép lett felejthető: belefeledkezni néha-néha lehet csak, elfelejteni viszont nem lesz nehéz. Unalmas, monoton, ráadásul még túl hosszú is, és nem jóból már végképp megárt a sok. Még néhány plusz elemmel és csavarral sokban lehetett volna gazdagítani a programot. Kicsit több ötlet és megújulás, nem csak keret, hanem tartalom szintjén is; kicsit kevesebb túlzás, és jó játék lehetett volna. Lehetett volna...!

Ulukai

grafika	21/25
zene	10/15
játékélmény	25/40
kategórián belül	7/15
összhatás	**3/5**

66%

\+ GTA engine, jó kezelhetőség
\+ Egyedi hangulat
\+ Brutális kivégzések

– Könnyen megunható, monoton
– Néhol öncélúan nehéz
– Kevés lehetőséget tartalmaz

Hitman Contracts	84%
Pandora Tommorow	92%
Thief 3	91%

Minimum gépigény: P3 1 GHz, 192 MB RAM, 32 MB VRAM, 2.3 GB HDD

DVD-vel!
Kapható az újságárusoknál!
6. szám, 2004. június
CHIP
WWW.CHIPONLINE.HU
SZÁMÍTÁSTECHNIKA & KOMMUNIKÁCIÓ
Nyerjen
vezeték nélküli USB Flash Disk órát
Kvízjáték a 137. oldalon
DVD
7 CD TARTALMA!
A VHS vége?
Digitális videorögzítés
→ Kettőt egy csapásra: tévétuneres videokártyák
Videoszerkesztés: félre a reklámokkal!
→ DVD videomagnók
CHIP Exkluzív
Hang- és videoszerkesztés
60 teljes verzió
Discovery Channel
Hihetetlen katasztrófák
Teljes film
Vadonatúj tesztjeink
→ Nyáridő: hobbikamerák 5 megapixelig
→ Tévétuneres monitorok
P4-es processzorhűtők
→ Meddig húzhatjuk?
Teljes játék
Purge Jihad
Online lövöldözés
Készítsen rajzfilmet!
The Tab 2.
15 napos teljes verzió
A legnépszerűbb videovágó
Pinnacle Studio 9.0
30 napos verzió
Művészet
Certual: Nada
A varázslatos óceán
Aktív vaká
→ Nyelviskola helyett:
Szintén zenész: DJ-pr
→ Labdába rúghat: UEFA
Legújabb játékdemók:
Colin McRay 4 • Nitro Family • Perimeter • Painkiller • The I of the Dragon • Gangland • Schizm 2: Chameleon
CHIP
Teljes játék
Purge Jihad 2.0
Misztikus szerepjáték
Discovery Channel VIDEO
Hihetetlen katasztrófák
»Adobe Incopy CS
»Pinnacle Studio 9.0
»DVD Workshop 2.0
30 napos teljes verzió
»The Tab 2.0
15 napos teljes verzió
»CHIP Exkluzív
Kaspersky Antivirus Personal
Mozielőzetesek
» Van Helsing » Hős » Elefánt
» Bodysong » Szeress, ha mersz!
7CD tartalma ■ 40 teljes verzió
2004. június
DVD
CHIP Exkluz
» Művészet
Animációs
» Paper Sky
» Forma 1
Játékde
» Colin McRay 4 » Perim
» Nitro Family » Painkil
» Gangland » Schizm 2
» The I of the Dragon
1.996 Ft
VOGEL BURDA COMMUNICATIONS
Megjelent a CHIP magazin júniusi DVD - s kiadása!

Varázsolni mentem - Potter.

Harry Potter és az Azkabani fogoly

fejlesztő electronic arts UK **kiadó** electronic arts **web** harrypotter.ea.com/hppoa

i Az Azkabani fogoly koprodukció, a fejlesztésben az Electronic Arts angliai stúdiója mellett a bedolgozóként (és a pár oldallal odébb tesztelt Shrek 2-ről) ismert Knowwonder vett részt - lényegében ők jelentik a kapcsot a három epizód között.

A Harry Potter mánia feltartóztathatatlan. Már a könyvek hihetetlen eladási mutatóira is felfigyelt a világ – na meg az azt követő botrányra, miszerint káros-e a gyerekeknek ilyesmit olvasni – és a mozifilmek is képesek voltak folytatni a lavinaszerű sikert. A szerző, JK Rowling már a hetedik, állítólag utolsó kötetet körmöli, ám a vizuális beállítottságú néző még csak a harmadik rész, az Azkabani fogoly történetét izgulhatja végig – a filmvásznon, és a monitorok előtt ülve is.

Az izgalom ezúttal – persze leginkább a fiatalabb korosztályt megcélzó alkotáshoz mérten – valóban helyénvaló kifejezés, lévén, hogy az eddigi legsötétebb hangulatú epizóddal van dolgunk. Míg az első könyv a szereplők bemutatásával indított, a másodikban már az iskola megvédése volt a cél. Ezúttal még alaposabban fel kell kötnünk a varázsgatyát, mivel egy nagyhatalmú mágus, az Azkaban börtönéből megszökött Sirius Black tör az életünkre. A történet részletesebb ismertetésétől ezúttal eltekintenék, hiszen sokan a moziban szeretnék megismerni azt (vagy éppen már rég ismerik a könyvből), így legyen elég annyi, hogy magának a könyv alaptónusának, valamint a rendezőváltást követően a film sötétebb hangulatának köszönhetően az eddigieknél komolyabb zűrökbe, veszélyesebb szituációkba keveredünk majd (a játék természetesen végigkíséri a film fontosabb eseményeit, kezdve a Roxfort Expressz nyitójelenetétől a tóparti befejezésig).

A három jó barát

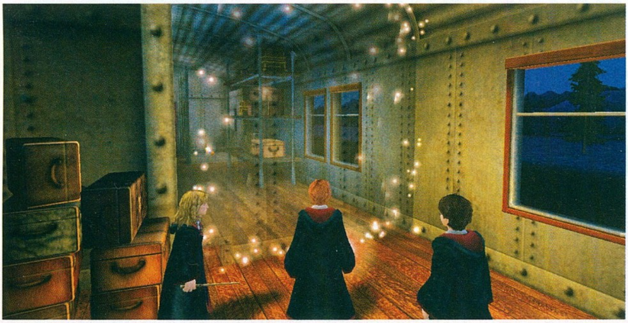
Nézzük meg inkább, milyen újdonságokkal szolgál az EA játéka az előző részekhez képest! Legszembetűnőbb változás, hogy ezúttal mindhárom főhőst irányíthatjuk, az adott feladat sikeres teljesítéséhez leginkább illő karaktert kiválasztva. Ez legtöbbször úgy zajlik, hogy Harry vezetésével megérkezünk egy akadályhoz (például egy elérhetetlen magasságban található kapcsoló megnyomásával juthatunk csak tovább) ahol az annak leküzdésére specializálódott karakterünk, aki ismeri a szükséges varázslatot, megoldja azt – esetünkben Hermione egy sárkány megidézésével aktiválja a kapcsolót. Mondanom sem kell, ez jelentősen megdobja a játék élvezeti értékét, hiszen a rajongók immár mindhárom kedvencük bőrébe belebújhatnak.

Ráadásul előfordulhatnak olyan helyzetek – mindjárt az elején is! – amikor szoros összedolgozás jellemzi kis csapatunkat. Egy példa: Harry már a vonaton találkozik az azkabani börtön félelmetes őrzői, a Dementorok egyikével, aki rövid és egyenlőtlen küzdelem után elkábítja hősünket. Ekkor lép a színre Ron, aki különböző tárgyakat pakol a közeledő Dementor útjába, mig harmadik hősünk hátraszalad, hogy segítséget hivjon. A társas játékmenet harmadik fajtája, amikor valami erősebb varázslat megidézésére van szükség. Ekkor Harry, Ron és Hermione összesítik mágikus erejüket, és mindhárman egyszerre, közösen varázsolnak.

Csiribí, csiribá

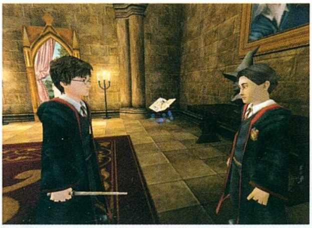
Harry Potter, Ron Weasley és Hermione Granger, a Roxfort Boszorkány- és Varázslóképző Szakiskola harmadéves hallgatói, a játék során különféle képzéseken vesznek részt, ahol egyre újabb és újabb varázslatok megtanulásával fejleszthetik magukat, és készülhetnek fel a későbbi megpróbáltatásokra. Az egyszerűbb – ajtónyitó, tárgymozgató stb. – mágiák bemagolása után felfedezhetjük a kastély emeleteit, ellátogathatunk Fred és George boltjába, megismerkedhetünk a különféle, jelszóval védett és portrék mögé rejtett mágikus kapukkal, melyekkel megkímélhetjük magunkat a lépcsőmászástól, és egyből a kívánt szobában teremhetünk – illetve titkos, más módon megközelíthetetlen helyekre is eljuthatunk.

A tanulmányok során és persze a játék előrehaladtával egyre újabb varázsigék birtokába jutunk, megtanuljuk az ellökést, bénítást, a varázspálcával történő világítást, a tárgyak magunkhoz húzását vagy éppen magunknak a nagyobb tárgyakhoz való rántását, vagy a dermesztést, amivel a vizet jéggé fagyaszthatjuk, tüzet olthatunk vele, vagy a tűz alapú varázslényeket sebezhetjük. Az új oktatók, mint pl. Lupin, és a már jól ismert tanári kar (Dumbledore és McGonagall professzorok)



Ahogy lenni szokott, már a Roxfort Expresszen elkezdődnek a kalamajkák

Egy új szereplő a régi trió mellett



Harry és... ööö... ki is ez a másik?

Hagrid újabb egzotikus kisállata

szorgos munkája nyomán később patrónust idézhetünk, vagy állatokat (nyulakat, tűzokádó sárkányt) irányithatunk.

Hagrid kunyhójától Fred és George boltjáig

Mágikus tudásunk mellett egyéb képességeink is kibővülnek. A minijátékok (varázslásra épülő Tündérmanó-vadászat és a Szörnyek Szörnyű Könyvének legyőzése) mellett öreg mentorunk, Rubeus Hagrid is segiti fejlődésünket, igy például részt vehetünk egy hippogriff, Csikócsőr meglovaglásában-megreptetésében is. A helyszínek közötti tájékozódásban a Tekergők Térképe lesz a segítségünkre, míg a karakterek adatlapján mindig láthatjuk, hogy egy adott helyszín hány Kihívás-pajzsát sikerült összegyűjtenünk, illetve, hogy menyi titkos szobát találtunk meg a területen.

nek tőle), Forrasztófű italt (életerő növelésére) és ellenszert a ritka mérgek ellen.

Pajzsok és kártyák

A játékban összesen harminc Kihivás-pajzsot gyűjthetünk össze: Ron a Carpe Retractrum próbák kiállásával, Hermione a nyúlidéző Lapifors és a sárkányidéző Draconifors feladatsor teljesítésével, mig Harry a Glacius próbák teljesítésével juthat a maga tíz-tíz pajzsához. Kártyából már jóval több, nyolcvan darab gyűjthető össze, az alábbiak közül: Varázslók kártyái, Boszorkányok kártyái, Kviddics kártyák, Vámpírkártyák, Goblin kártyák, Boszorka kártyák, Óriások kártyái, Sárkányok kártyái, Fenevadak kártyái és bónuszkártyák. A játék megnyeréséhez mind a 80 összegyűjtése szükséges!

Sirius Black

Ellentétben a korábbi két rész szinte ismeretlennek mondható szereplőgárdájával, ezúttal híres színész, Gary Oldman alakitja a harmadik Harry Potter film főgonoszának, a mágus Sirius Blacknek szerepét. Oldmant a JFK Oswaldjaként, vagy Coppola Drakulájaként ismerhetjük, de játszott többek között a Leon a profi, a Skarlát betű, az Ötödik elem, az Elnök különgépe, a Lost in Space és a Hannibal című filmekben is.

A Harry Potter kihívás szempontjából inkább a fiatalabb korosztályra van méretezve, igy tapasztaltabb játékosnak szinte lehetetlen komolyabb sérülést összeszednie, ráadásul lépten-nyomon életerő-feltöltő tárgyakba botlunk. Az játék irányítása pofonegyszerű, klasszikus third person shooter rendszerben, nyilakkal vagy WSAD-vel és egérrel vezérelhető – ezt leginkább azért említem, mert nem sokkal ezelőtt ért hatalmas csalódás a True Crime konzolátirat mivoltából eredő, számomra rettenetes és megszokhatatlan irányítása miatt. Egyedül a sárkány reptetésénél okozhat gondot, de legalábbis intenzív egérrángatásokat a szűk fordulók bevétele.

EZ+AZ

Azt már kiképzésünk során megtanuljuk, hogy mindig mindent át kell kutatnunk, hiszen van úgy, hogy a disznek tűnő páncélos lovagokra, a képekre, festményekre, zászlókra varázsolva jutunk bónuszhoz. Ezeken felül minden feladat teljesítéséért, vagy ellenfél legyőzése után is jutalmat kapunk, ami többféle lehet. Találhatunk gyógyitalokat, csokinyulakat és egyéb regeneráló szereket, portré-jelszavakat (ezekkel tudunk gyorsan utazni), Kivihás-pajzsokat és mágikus kártyákat, de legtöbbször a Roxfortban általános fizetőeszköznek számító tárgyakat kapjuk: a Bagoly Berti-féle mindenízű drazsét, tökpitét, vagy kondéros kekszet.

Ezek levásárlására egyes növendékeknél, illetve Frednek és George-nak az épületben található boltjában van lehetőség. Az említett tárgyakon kívül Harry bagolyirányítási képességit növelő könyvet, Hermione gyorsabb mágiatanulási képességet, míg Ron a szörnyek távoltartását segítő bűzpatronokat és trágyabombákat vehet (sőt a bűzpatrontáska és a trágyabomba-tároló segítségével ezekből még többet vihet magával). Mindegyikük vehet Erőitalt (erősebbek lesz-

Látvány, zene, irányítás

A grafika tekintetében nincs szégyenkeznivalója a játéknak, azt hiszem ezt a mellékelt képek is bizonyítják. 1024x768-es felbontásban, 32 bites színmélység mellett, az alapbeállítás nagyfelbontású karakter- és tájmodelljeivel is folyamatos, akadásmentes képet produkált egy Ti 4200-as kártyán is (P4 2.4 CPU, 512 RAM mellett), de még 1280x1024-ben, mindent maximumra állítva is alig-alig reccent meg, azt is inkább külső, nagy helyszíneknél. Jó vétel volt az Unreal 2.0 motor!

Nem esett szó még egy fontos tényezőről, ami itt ráadásul kiemelt jelentőséggel bír. Ez nem más, mint a zene, ami egyszerűen fantasztikusra sikeredett az Azkabani fogoly esetében. Némi John Williams-hatás érződik rajta – elsősorban a Klónok támadása romantikusabb traktusaira gondoljatok – de remek hangulatteremtő, és hosszú idő után sem válik unalmassá. Ez nem is csoda, hisz olyan játékipari legendát sikerült a zene megírására szerződtetni, mint Jeremy Soule (a nagyzenekari részeket a Londoni Filharmonikusok játsszák).

Vegyem, ne vegyem?

Hogy végül is kinek ajánlható a Harry Potter és az Azkabani fogoly? FPS-megszállottak, stratégia-szerelmesek kevéssé fogják szeretni, a kalandprogramok rajongóinak pedig túl egyszerű... akkor maradnak a fiatalabb generációk – gondolhatnánk, ám néhány ijesztő jelenet kisebb-nagyobb kétségeket ébresztett bennem a hároméves alsó korhatárt illetően. Egyezzünk ki annyiban, hogy az EA-nak meg kell elégednie azzal a pár millió rajongóval, aki bizonyosan megveszi a játékot...

JuliuS

grafika	17/25
zene	15/15
játékélmény	33/40
kategórián belül	11/15

84%

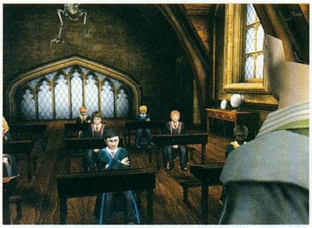
összhatás 4/5

\+ három játszható karakter
\+ látványos mágiák
\+ csodálatos zene

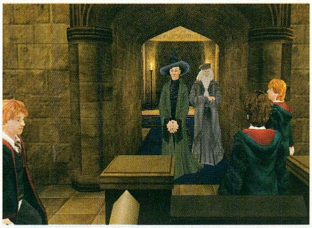
– könnyű
– rövid

Sorcerers Stone 61%
Chamber of Secrets 75%
Kviddics Világkupa 71%

Minimum gépigény: P3 600 MHz, 128 MB RAM, 32 MB VRAM, 820 MB HDD



Az osztályfőnöki óra izgalmai...



A tanári kar közbelép

Az ifjú Schumi hétköznapjai

Michael Schumacher World Tour Kart 2004

fejlesztő 10tacel studios AG **kiadó** inverse entertainment **web** www.msworldtour.com

Az alig egy éve alapított, darmstadti bázisú német fejlesztőcégről nem mondhatni, hogy a játékipar egyik befolyásoló tényezője, és jelenlegi munkáikat elnézve kijelenthető, hogy nem is fognak azzá válni egyhamar.

A korunk félisteneként kezelt volánművész nevét viselő kiadvány simán indulhatna a játéktörténelem leghosszabb címe kategóriában, és ha gyorsan belegondolok, nagyjából olyan eredményt is érne el, mint amit Schumacher szokott a versenypályákon. Ám ha véletlenül abba az osztályba kerülne, ahol az elsőségért a legkiválóbb programok tülekednek, egyből Baumgartner és az ő Minardija jut eszembe...

Összeesküvés-elmélet

Pedig én mindent megpróbáltam, hogy ne kelljen ilyen csúfos bukásról beszámolnom. Hancuval már rögtön az elején egyetértettünk abban, hogy ez nagyon gyenge eresztés, ennek ellenére egy oldalas leírást kért tőlem... Előre láttam az elkövetkezendő néhány szomorú éjszakámat, de nem volt mit tenni, a játékszerkesztő szava parancs. Az is megfordult a fejemben, hogy ezzel nem mást akart elérni, minthogy a fantasztikus GTR demó és a nyálcsorgatós E3-as videók (pl. Richard Burns, Flat Out) után visszatérjek a földre, és Sasával szövetkezve bebizonyítsák egyik kedvenc mondásukat, miszerint „az élet nem habostorta".

A kockázatoktól és a mellékhatásoktól magamat megkímélendő, rögtön a karriert indítottam, abban bízva, hogy így viszonylag későn jelentkeznek rajtam a tünetek. Első körben a Fun besorolású gokartokkal mehettem, amelyek 200 köbcentis, 6 lóerős, 70 km/h-s végsebességű masinák, tehát körülbelül olyanok, mint amiket a jobbfajta fizetős gokartpályákon bérelhetünk (autóban ülve a 70 km egyáltalán nem sok, de aki ment már ilyen járgánnyal, tudja, hogy az aszfalt felett pár centivel ülve ez a sebesség egészen más!). Négy helyszínen mutathatjuk meg tehetségünket: Kuba, USA, Japán és Nagy-Britannia – nem mintha fontosak lennének az országok, annyira egysíkúra sikeredett a megvalósítás. A tíz indulóból az első hat kap pontot 10-6-4-3-2-1 elosztásban, és a négy verseny végére legalább 32 strigulát kell begyűjteni. Ez egyáltalán nem lesz egyszerű, már kezdő fokozaton is iszonyú erősek az ellenfelek, néha csak sokadik nekifutásra sikerül tisztes eredményt elérni. A ranglétrán eggyel feljebb lépve a juniorok között találjuk magunkat (ahol 1984-85-ben Schumacher is indult). Az itteni 22 lóerő egy Trabant erejének megfelelő, csakhogy ezek a gépek mindössze 70 kilót nyomnak, emiatt borzalmasan erősek, 100 km/h-ra 5 másodperc alatt gyorsulnak fel! Újabb négy, ebből a szempontból semmitmondó országba látogathatunk el: Ausztráliába, Svájcba, Peruba és Németországba. Végül is World Tour, vagy mi a fene... 45 pont szükségeltetik a boldoguláshoz, pontosabban az FSA osztályba lépéshez. A Formula Super A-ban a korábban megismert pályákon vezethetünk, az erőforrások pedig 32 lóerejükkel, 160-as végsebességükkel brutális teljesítményre képesek, négy másodperces szárza gyorsulásuk egy Ferrarinak is becsületére válik.

Kár, hogy ebből a hangulatból hangyányit sem érezni, sőt, bevált az, amit az elején jósoltam, miszerint jókora szenvedés várt rám. Grafikailag még elmegy, de a hang (többes szám nélkül, mivel a fülünket egyedül a motorhang bántja) már csak a skála közepére sorolható, az irányításról és a fizikáról nem is beszélve, ami rémálmok sorozatát okozta. Mindezeket egybe véve a játék arról szól, hogy az első néhány kanyarig még tudod tartani magad, aztán a lökdösődésben mindig te húzod a rövidebbet, és egyetlen apró hiba is (például nekimész a gumifalnak) olyan hátrányt okoz, amit képtelenség ledolgozni. Ha az összhatást, azaz a gokart érzést kellene osztályoznom, az egyes alá jut eszembe, amit egykori középiskolai kémiatanárom osztogatott előszeretettel...

Gokartra fel!

Ha ezek után mégis úgy döntesz, hogy pénzt adsz ezért a játékért, három dolgot tudok javasolni: 1. sürgősen nézesd meg magad orvossal, 2. inkább a Schumacher World Kart 2002-t vedd meg, olcsóbb és jobb is, 3. hagyd a fenébe a monitort, és azért a pár ezresért inkább a valóságban menj néhány kört, azt nem fogod megbánni.

Jut eszembe, a német srácok dolgoznak egy FIA GTC elnevezésű projekten, ami a régi Grand Touring (GT) autók világába kalauzol el minket. A megjelenést 2005 elejére tervezik. Hancu, előre közlöm, hogy nem fogok ráérni, nem leszek itthon, nem vállalom, és ha igen, akkor sem...

Tasnádi Zoltán

grafika	19/25
zene	08/15
játékélmény	19/40
kategórián belül	07/15

55%

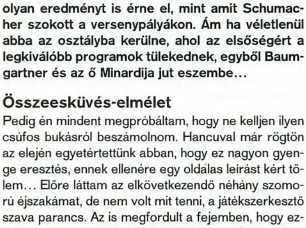
összhatás 2/5

\+ mindössze 200 MB, ezért rövid ideig tart az uninstall

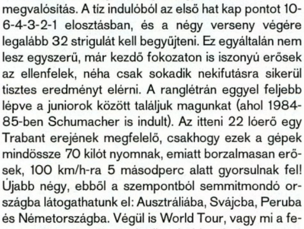
– abszolút hiányzó hangulat
– nincs visszajátszás
– idegesítő az egész

Schumacher Kart 2002	84%
Open Kart	58%
Manic Karts	41%

Minimum gépigény: P2 500 MHz, 128 MB RAM, 32 MB VRAM, 200 MB HDD



A pálya, mint a NASCAR-ban...



A 70-es tempó itt 200-nak tűnhet

Nagyobb, zöldebb, viccesebb - jobb?

Shrek 2

fejlesztő activision **kiadó** knowwonder **web** www.shrek2thegame.com

i **A Knowwonder a világ egyik legnagyobb független játékfejlesztője, az Amaze Entertainment PC-s szekciója. Sikerfilmek átirataiban utaznak: Harry Potter, Finding Nemo, Brother Bear, Rugrats és Power Rangers játékot is készítettek már.**

Filmátiratok. Könnyen lehetnének a játékvilág csemegéi, hiszen minden adott: népszerű háttérvilág startra kész rajongókkal, és a háború kellékeit felsoroló szállóigéhez híven pénz, pénz és pénz is. Probléma egy valamivel szokott adódni, és ez az idő. Bár nyilvánvalóan lenne lehetoség időben elkezdeni a fejlesztést, hogy minőségi termék kerülhessen a boltok polcaira, mégis, néhány kivételtől eltekintve ezek a játékok bóvliknak bizonyulnak, amit a film sikerét meglovagolva rá lehet sózni a közönségre...

Egyszer volt, hol nem volt

Szkepticizmusom tehát adott volt, amivel a nyárelő egyik sikervárományosához készült játékot fogadtam, rövid tájékozódás után azonban valamivel rózsásabban láttam a helyzetet. Az interneten elérhető információk alapján a Shrek 2 a hozzá illő figyelmet kapta. Unreal engine, tíz szereplőből felálló négyfős csapat, amelyből szabadon választhatom ki akár többedmagammal is az általam irányított karaktert, fejenként egy különleges képesség – jól hangzik, ugye? Nos a valóság sajnos nem ennyire rózsás. Nyilván nem valami sötét összeesküvés eredménye, de mégis meglepő, hogy a PC-s változatot fejlesztő Knowwonder műve szinte alig emlékeztet a kiadó honlapján felsorolt feature-listán alapuló elképzelésemre.

A történet szerint – melyet jópofa mesekönyves átvezető animációkból ismerhetünk meg – Shrek, Fiona és hű társuk, Szamár családlátogatásra indul a hölgy szüleihez, s a játékban az út során és végén felmerülő bonyodalmakat élhetjük át. Mielőtt a kalandok elkezdődnének, a csacsi rövid tutorial keretében beavat bennünket az ugrálás, érmegyűjtés és az ellenfelek ütlegelésének rejtelmeibe, ezzel tökéletesen megütve az alaphangot. A játékmenetet ugyanis a legősibb recept alapján sütötték ki a fejlesztők. Mászkálós játékhoz van szerencsénk, melynek során semmi más feladatunk nem lesz, mint hogy eljussunk A-ból B-be, úgy, hogy menet közben összeszedünk minél több érmét, és bucira verünk mindenkit, aki az utunkba áll – akárcsak annak idején signore Mario tette.

> **Az ogre, mint a hagyma, érted már?**

Csapatmunka helyett váltófutás

A fent említett változatosság a karakterek terén összesen négy főben merül ki, akik mindig maguk róják útjukat és sajnos a választás lehetősége sem adatik meg köztük. Ezt csak azért nem tudom a negatívumok között említeni, mert nem is lenne értelme... Szereplőnk kiléte pusztán arra van kihatással, hogy mit látunk a képernyőnk közepén, illetve kinek a hangján hallunk néha egy-egy többé-kevésbé humoros megjegyzést. A gyakorlópályán megtanultakon kívül más képességre nem is lesz szükségünk, az összeszedett érmék elköltésében segédkező varázsital-automaták tartalmával is leginkább magunkat szórakoztathatjuk. A mágikus lötyötyök széles választéka kiterjed az ellenfelet lefagyasztani képes üvegcsékre, láthatatlanná és Hüvelyk Matyi méretűvé változtató löttyre, de még szájszagunkat is gyilkos erejűvé tehetjük a játékszerte elszórt gépek segítségével – ám ez a változatosság nem gyönyörködtet, ha semmivel sem járul hozzá a játékmenethez. Különböző ajzószerek használata nélkül is megállás nélkül száguldhat végig a játékon bárki, akinek minimális tapasztalata van platformjátékok terén.

Némi friss levegőt két dolog hoz a monotonitásba: a játék humora, ami bár gyakran tűnt gyermetegnek, nem egyszer csalt ki hangos nevetést belőlem, és a bónusz pálya, ahova a játékban szétszórt, rejtélyes eredetű körözési plakátok összegyűjtésével juthatunk be. Sajnos az itt összegyűjtött aranyakat ugyanúgy nem tudjuk hasznosítani, mint az egyébként összeharácsoltakat, de az időkorlát legalább érdekesebbé teszi a gyűjtögetést.

A mese habja

Ami a játékot hajtó motort illeti, igaznak bizonyultak az előzetes információk, valóban az Unreal engine támogatja technikailag a kalandozást, azonban lenyűgöző látványra nem kell számítani, a grafika éppen megfelel a kor követelményeinek. Ez cserébe azzal kecsegtet, hogy gyengébb gépeken is vígan rohangálhatunk Shrekkel és barátaival, sot, egy parancs segítségével még szoftveres módban is futtathatjuk a játékot. Sajnos a sietség a dolgok technikai részére is rányomta a bélyegét, a készen érkező hangok, zenék és grafikák beillesztése mellett igényesebb animációkra és alapos pályatervezésre már nem jutott idő. Ha nem az alap égtájak egyike felé haladunk, furcsa csúszkálásba kezdenek a szereplők, ami harmadik személyű perspektívából irányított játéknál különösen bosszantó, akárcsak az egymásba lógó pályaelemek és az, amikor végzetesen elakadunk egy-egy tereptárgyban.

Egyértelmű pozitívumként a zenét és a szinkronokat említhetem. Szinte észre sem vehető, hogy nem a film sztárjai kaptak szerepet a hangalámondásban, hiszen bárkik is voltak, kitűnően hozzák a színészek által a filmben megformált karaktereket. Hasonló a helyzet muzikális téren is, egyértelműen felismerhetők a jellegzetesen mozis dallamok, és ez a minőség szerencsére nem ment a változatosság rovására. Összességében azonban ez a játék sem képvisel több értéket, mint a Happy Meal menühöz mellékelt játékfigurák... Amíg tart a film hatása, akár le is nyűgözhet, de annak múltával (vagy hiányában) legfeljebb egy legyintésre érdemes a mű.

jatfield

grafika	18/25
zene	14/15
játékélmény	20/40
kategórián belül	8/15

62%

összhatás 2/5

\+
- Shrek
- igényes szinkronok
- gyerekeknek kiváló

–
- a filmadaptációs "igényesség"
- pályahibák
- csak gyerekeknek kiváló

Rayman 3 90%
Croc 2 82%
Tonic Trouble 73%

Minimum gépigény: P3 800 MHz, 128 MB RAM, 32 MB VRAM, 800 MB HDD

Titkos háború Battlefield-verő álmokkal

Söldner Secret Wars

fejlesztő wings simulation **kiadó** jowood **web** http://soldner.jowood.com

A JoWooD védőszárnyai alatt működő német veteránok éltek már meg jobb időket is: néhányan részt vettek anno a Commodore-örökzöld Katakis fejlesztésében. A jelenlegi formáció nyolc éves fennállása alatt egyetlen alkotással örvendeztette meg a PC-s közönséget, a Panzer Elite-tel, amely az egyik legjobb világháborús tankszimulátor lehetett volna, de a kihagyott lehetőségek (és hibák) megpecsételték sorsát...

Már a Terminátor megmondta a tutit: „A véretekben van az önpusztítás", s ki vagyok én, hogy ellentmondjak a bádogembernek – gondoltam, mikor az online játékkultúra virágzásának újabb bizonyítékával szembesülve belemerültem a jövő puskaporos világába. A Söldner épp azokat a vágyainkat próbálja megtestesíteni, amelyeket a modern haditechnika vívmányaival kapcsolatban elrebegtünk néhány parti Battlefield után. Realisztikus multiplayer mennyország! – hangzott a reklámszöveg – annyi járművet kapsz, amivel Amazonast lehet rekeszteni, fogyaszthatod külső nézetből vagy FPS szemszögből, és a csapatmunka, nos az olyan stratégiai elemeket vonultat fel, hogy ellenségetek unokái is bánni fogják... A szó elszállt, a Söldner jött, a Terminátor jelenleg hamut szór a fejére, én meg köszönöm jól vagyok, csak az ideg rángatódzik a szám szélén...

A játék életútját mindig is kiemelt figyelemmel követte a műértő közönség. Így fordulhatott elő, hogy a kezdetben third person látószögre korlátozott nézelődést illető súlyosabb kritikai észrevételek nem maradtak válasz nélkül. A Wings kénytelen-kelletlen újragondolta a koncepciót, és a múlt év elejére bekovácsolta a Söldnerbe az FPS lehetőséget. Ám az új nézet feltárta a látvány hiányosságait, aminek következtében újra kellett modellezni és textúrázni a teljes felszerelést, illetve a tereptárgyak nagy részét. Ez tovább tolta a megjelenési dátumot, azonban az igazi hidegzuhany a multiplayer béta demóval jött: nem indult, javították, indult, de nehéz volt felcsatlakozni, végül egyetlen érdemi tanulsággal, konzekvenciával szolgált, miszerint az új portal-rendszer sem fenékig tejfel. Jelenleg a játék indításától a korrekt felcsatlakozásig nyugodtan átolvashatjuk a napi sajtót, a szerverstátusz (játékosok száma, ping) sem frissül kellő gyorsassággal, és rohanó életünk mindennapi Söldner-kálváriáját további váratlan illetve megmagyarázhatatlan leállások fűszerezik...

Ha sír az asszony: „nincs egy rongyom!", csak ültesd le a Söldner elé

A történet, mint csigaházon a kúpcserép, mondhatni elenyésző. 2010-ben járunk és a nemzetek sérelmeinek jogorvoslatait speciális alakulatok vették át. Magasan képzett, néhány főt számláló kompániák összetűzéseiben csúcsosodnak ki a politikai érdekek találkozásai és az etnikai villongások. A játék természetét figyelembe véve az volt az elvárás – amelyet remekül teljesítettek – hogy irodalmi szálak helyett a külsőségekhez (azaz skinekhez) csatolják az azonosulást. Ennek jegyében már az első találkozás alkalmával sikerült arcot adnom magamnak (agresszívet, mert megérdemlem), és szembesülni a ruházkodás felemelő gondjaival. A gatyák és kabátok tengeréből gyakorlatilag az SS tiszti kompozíciótól a dél-amerikai gerilláig bezárólag minden sztereotípia kikeverhető. A bakancs, valamint kesztyű kiválasztása után már csupán a sisak, térdvédő, napszemüveg továbbá a harmóniát megkoronázó hátizsák összehangolása a dolgunk. Végül az időjáráshoz vagy a környezethez hangolható álcázófestés, és klánunk emblémája csiszolhatja tökéletesre egyéniségünk, illetve a csapat arculatát. A karakterek specializálódását kötött kasztok helyett ún. pakkok támogatják: például műszaki érdeklődésűek robbanó-, az orvosi beállítottságúak gyógyító-, a mesterlövészek pedig álcázócsomagot vehetnek magukhoz. Utóbbi térdelő helyzetnél alacsonyabb pozícióban teljesen láthatatlanná teszi a lesipuskást az első mozdulatig. Nem lehet megfeledkezni a kiemelt helyzetben lévő parancsnokról sem (szavazás alapján megválasztva), aki rendelkezhet a kollektív kassza, és a taktikai térkép felett.

Kína – szitáló hó, Amerika – vakító napsütés, de korpa sehol! Használjon Ön is kevlár sisakot!

Helyrajzilag a Bering-tenger (Szibériától Alaszkáig) és tágan értelmezett környéke van feltérképezve a játékban, amely amerikai, kínai, japán és orosz haditechnikát igér. A pályák némelyike döbbenetesen nagy (döbbenetesen = 5-10 km széles!), álló órán át gyalogolhatsz, amíg az „out of range" feliratot le nem fejeled. Az időjárás állandó: téli pályán havazik mindhalálig. Nem úgy a napszakok váltakozása, amely egészen vadregényes külsőt kölcsönöz a tájnak naplemente idején. Az összkép főleg a nyári éghajlatot tükröző pá-

Egyenlőtlen harc: gyalogos tank ellen... de legalább mi lőhettünk először

A heli jól elbújt a lombok között

Fegyverek és álmok

Nem számoltam utána pontosan, de a beígért 40 földi és 35 légi eszköz igen közel áll a megvalósított adatokhoz. Minden spéci terepjáró (Land Rovertól a Humvee-ig), a nemzetek javának páncéloskészlete (tankok, páncélozott szállító járművek, gyalogsági támogató eszközök) és helikopterek (Chinook, Apache, Black Hawk Mi-24, Kamov, stb.) valamint vadászgépek, szállítórepülők mind ott várnak a konténerekben. A kézifegyverek közt megtaláljuk az izraeli Galilt, a német G36-ot, vagy a megszokott M4-AK párost. Mesterlövészfegyvereknél a Light Fifty és Hecate II mellett a Super Magnum (AWM), és az orosz darabok (pl. SV-98) dominálnak, továbbá jó eséllyel pályázhat a játék a „vállról indítható rakéták legszélesebb palettája" versenyben (Panzerfausttól a Stingerig komplett a spektrum), és hogy teljes legyen a kép: infra, és éjjellátó optikákból is be lehet vásárolni. Jelenleg maximálisan 32 játékos küzdelmét támogatják a szerverek a 6400*3500 km-t lefedő összterületen, utóbbi számadatok tükrében a tervbe vett World Campaign fedőnevű akció különösen bizalomgerjesztő. A világ különböző pontjain felállítandó későbbi szerverek összehangolásával minden regisztrált klán saját területhez juthat, amelyet védenie kell a behatolóktól, de persze ők maguk is törekedhetnek mások leigázására. Ehhez azonban még a játékosok statisztikáit nyilvántartó rendszert kell előbb kidolgozni…

lyákon kellemes: szakszerűen felépített települések, különböző komplexumok váltják egymást, fákkal telehintett dimbes-dombos tájakon. A rombolhatóság a talajszintig, sőt kráteri mélységekig ragozható, minden dől, robban, szétesik. A kód ugyan a real-time deformálás helyett különböző előre letárolt romokká alakítja az épületeket, ám a végeredmény szempontjából ez ugyanolyan élvezettel jár. A kidőlő fák kölcsönhatásban állnak a körülöttük lévő objektumokkal (rádől a házra, lassan lecsúszik), ráadásul sebzést generálnak, és figyelembe véve a környék mammutfenyő-állományát, ez nem is elhanyagolható tényező. A járművek kidolgozása tökéletes, a katonákba viszont belefért volna még néhány poligon… A negatívumok mindegyike (kivéve az ízléstelenül, és bűn rondán kivitelezett belső tereket), a fizikával kapcsolatos. Lágyan ringó aljnövényzet, és rezzenéstelen fák: ím az első pofon a realizmusnak. A harceszközök királyai (M1A2, Bradley, Type 88, BMP, stb.) légies balettel, súlytalanul közlekednek, a legkisebb dzsip is kidönti a fákat, de átgázolni a maradványokon a T-80-as a maga 42 tonnájával sem képes (modern harci taktika: döntsd rá az erdőt a tankhadosztályra).

Sárkány ellen sárkányfű, Black Hawk ellen Stinger

A Wings hírnevéhez talán méltatlan – a Panzer Elite után viszont jogos elvárás lenne –, hogy korrekt páncélvédettség-találat értékek alapján uszítsák egymásra a különböző haditechnikákat. Egyetlen mentségük, hogy a leegyszerűsített, hit-pont bázisú rendszer is kiemelt figyelemmel kíséri a hátsó traktust érő sebzéseket, és az automata fegyvereknek, gránátoknak nem ad páncéltörő képességet. A járművek szintjén csak külső 3D-s kameraállás létezik, kivétel a repülő alkalmatosságoknál a HUD, illetve a lövegkezeléshez társuló korrekt irányzék, amely egyébként a kézifegyverek esetében is becsülettel ki lett dolgozva. A helikopterek és repülők (csapatszállító, támadó fajtákból a lehető legjobb minőség!) vezetése olyan kaland, amelybe joystick nélkül belevágni botorság… Mivel az arzenál kifejezetten kiegyensúlyozott, azaz mindennek bőséggel adódik ellenszere, nem elhanyagolható a hökövető és radarirányítású rakéták fenyegetése a levegőben, és vica versa: oda kell figyelni az égből potyogó tárgyakra.

A gyalogosok mozgáskultúrájából a sarkok mögül kihajolás kimaradt, ellenben az ugrás gomb egyfajta akció-jokerként funkcionál: drótkerítéseken kapaszkodhatunk át, ablakokon vetődhetünk be segítségével. Az újratöltés csak gombra működik, és ez nagyszerű, ám a lőszerkészlet táranként felosztása ellenére a csőben maradt golyó nem kerül nyilvántartásba (apró, de számos hiba). Tetszetősek a menet közben kiadott parancsokhoz társuló kézjelek, gesztusok (kövess, fedezz, ellenség a bázison stb.), amelyek áttekinthető menübe lettek foglalva.

"A Söldner jelen formájában csupa kárba veszett jó ötlet és kihasználatlan lehetőség"

A háború bot-bolondjai

Ha lúd, lehetne kövér – jegyzem meg halkan, hisz a főként multiplayer marcangolásokra idomított produkció épp csak megtűri a single playert. Kellően kozmetikázva jól hangzik a dinamikus hadjárat, gyakorlatilag azonban a véletlenszerű algoritmus csupán egyre nyomasztóbb létszámfölénnyel adagolja a térképeket. Így fordulhat elő, hogy a zsákmányért (jármű, fegyver, gyógyító pakk, csapattárs lehet a jutalom) folyó küzdelemben ugyanazt a pályát ezerszer látjuk viszont, még az ellenség koordinátái sem változnak, csak néha házat kell a levegőbe röpíteni, máskor túszt szabadítani, és így tovább. Az AI közepes élvezetet kínál, az ámokfutó járműtulajdonosok, és a térdelő, illetve fekvő pozíciót csak hírből ismerő gyalogosok könnyű ellenfelek. Lassacskán gyarapodó csapatunk tagjai (és intelligenciahányadosuk) is jelentős kényszerítő erőt fejtenek ki, hogy orcánkat mielőbb az online felé fordítsuk…

Bajtársunk igen jól felfegyverzett

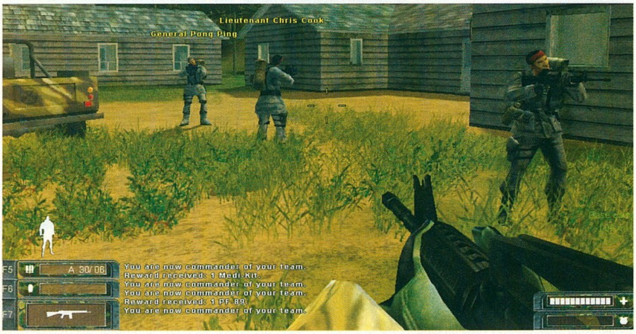
Customizable Multiplayer Modes avagy Cefetül Megbuherálható Módok

A játék alap módjainak – CTF, Conquest, VIP Assassination, Bomb Run, Hostage Rescue, Assassination – célpontjai variálhatók, azaz a különböző objektumok (játékosok, NPC-k, járművek, esetleg épületek) beválogathatók a célkitűzések tárgyaihoz. Így mixelhetünk „Fogd a dzsipet, fuss!", „Szabadítsd ki a tankot!" vagy „Pusztítsd el a helikoptert!" módozatokat. Szerencsére a Deathmatch-et és a TD-t nem tudjuk elfuserálni… A járművek rendszere a Tribes2-re hajaz, tehát nincsen állandó respawn, mint a Battlefieldben, hanem a csapat vagy egyéni kassza függvényében hívhatunk elő újakat. A játékosoknál az egyéni fegyverzetet ki-ki a maga vagyonából fedezi. A konténerből öt slotba vételezhetünk árut, első helyre kést, aztán pisztolyt, majd a mesterlövészpuskák és automata fegyverek családjából egyet, gránátot, és végül spéci pakkot vagy a rakétavetők egy tagját (légvédelmi, páncéltörő, stb.) szólíthatjuk magunkhoz.

Secret Wars – a jövő titka

Nehezen tudom elképzelni, hogy bármelyik online (járműbázisú) játékot legyőzze jelen állapotában a Söldner… Hogy csak a legfrissebb említsem, a Battlefield Vietnam például sokkal stabilabb. A Wings üdvöskéjének minden porcikáján érezni a kiforratlanságot, és a Far Cry látványa után síró játékosoknak biztos nem ez lesz az orvosság…

Tika



Ebben a játékban van a világon a legtöbb Pong Ping generális…

grafika	17/25
zene	12/15
játékélmény	25/40
kategórián belül	10/15

67%

összhatás 3/5

\+
- hatalmas fegyverarzenál
- változatos járművek
- rombolható környezet

–
- jó fizika
- portál rendszerű beléptetés
- programhibák hegyekben

Battlefield: Vietnam 88%
Operation Flashpoint 89%
America's Army 80%

Minimum gépigény: P4 1,4 GHz, 256 MB RAM, 32 MB VRAM 1 GB HDD

A történelmet nem olvasni kell, hanem csinálni

Rise of Nations Thrones and Patriots

fejlesztő big huge games **kiadó** microsoft **web** microsoft.com/games

A 2000 februárjában alapított fejlesztőcsapat fiatalsága ellenére nem mondható kezdőnek a szakmában, lévén számos régi Civilizationön, Age of Empires sorozaton munkálkodott programozó nagyágyú részét képezi a közel százfős gárdának.

2003 egyértelműen a kiegészítő lemezek éve volt a valós idejű stratégiai játékok piacán. Miután a Warcraft 3, az Age of Mythology és a C&C Generals, három különböző kategóriát és környezetet képviselve bebizonyították, hogy igenis van hova továbbfejlődniük az RTS-eknek, a monumentális játékok kiegészítő lemezeinél sem vallottak kudarcot a fejlesztők. Mindegyik program forradalmi újdonság nélkül, de sikeresen és ötletesen bővítette tovább az alapötleteket, olyannyira, hogy ha nem lett volna a Rise of Nations, tavaly e küldetéslemezek valamelyike vitte volna el a legjobb stratégiai játéknak járó díjat – de a Rise of Nations jött, látott, és győzött, csakúgy, mint most megjelent kiegészítő lemeze!

Age of Empires + Civilization

Miután az Age of Mythology sem volt képes istenigazából megújítani a birodalomépítős stratégia műfaját, kíváncsian vártuk, mi sül ki a legendás Brian Reynolds hasonló próbálkozásából. Az úriembernek volt már némi tapasztalata ezen a fronton (Civilization, Alpha Centauri…), mégis szkeptikusan vártuk, vajon hogyan képes a Civilizationból kölcsönzött játékelemeket valós idejű stratégiai játékba átültetni. Nem kellett csalódnunk: a történelmi korszakok mellett párhuzamosan futó technikai fejlesztések, a birodalmak határainak megjelenése, a nyersanyagok egyedi menedzselése fantasztikusan feldobták a klasszikus Age of Empires-féle játékmenetet, és az átlagos kivitelezés ellenére a 2003-as év egyik legélvezetesebb játékává tették a Rise of Nationst. Az eladási mutató lassan egymillió fölé kúszik, így a tradíciókhoz híven ehhez a játékhoz is elkészült egy éven belül az ilyen kaliberű programoknál megszokott kiegészítő lemez.

A tapasztalt fejlesztők ezúttal is nagy fába vágták virtuális fejszéjüket, ugyanis a Rise of Nations már önmagában is hihetetlenül összetett játék volt, véleményem szerint az RTS-ek közt az egyik legbonyolultabb alkotás. A tucatnyi, fokozatosan megjelenő nyersanyag, a rengetegféle egység, de főleg a milliónyi lehetséges fejlesztés már-már átláthatatlanul kuszává tették a játékot; közel fél év volt megtanulni igazán profin játszani vele – persze a kezdők is elboldogulhattak a könnyebb fokozatokon. Egy ilyen nehezen kikísérletezett technikai, játékmeneti egyensúlyt újraépíteni az esetleges radikális újdonságok miatt gyilkosan nehéz munka lett volna, arról nem is beszélve, hogy már tényleg túlontúl összetetté tette volna a programot. Ennek megfelelően a készítők maradtak a jól bevált módszernél, azaz csak finomították az eddigi kezelőfelületet, újabb hadjáratokkal hosszabbították (nem is kevéssel!) a játékmenetet, és hozzáadtak néhány új egységet és népet az eddig is igen bő választékhoz.

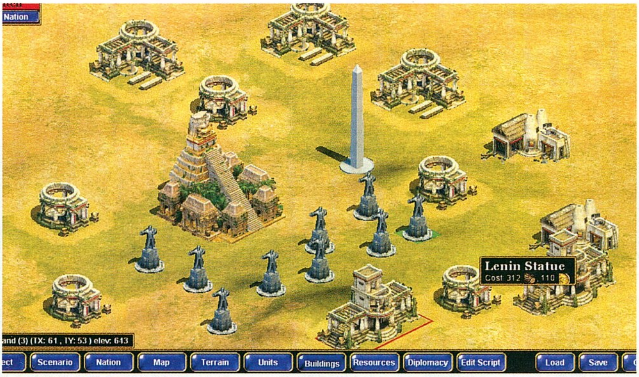
A kiegészítő várhatóan felbolygatja a Rise of Nations multiplayer módjának egyensúlyát is. A nem túl népes, de annál lelkesebb rajongótábor körében a kínai, német és egyiptomi nép a favorit.

Nagy Sándortól Kennedyig

Az eredeti játékból nagyon sokan hiányolták az igazi, történettel megtámogatott hadjáratokat. Mint emlékezetes, csupán egy hatalmas világot hódíthattunk meg, hiányoztak az átvezető mozik, és a pályákon az előre scriptelt, érdekes jelenetek. Hallgatva a rajongók szavára, ezúttal négy hadjáratot küzdhetünk végig, melyek nem csak hogy egytől egyig nagyon élvezetesre sikerültek, de összességében jóval hosszabbak is, mint az eredeti RoN világhódítása. A megszokott építgetős játéktéren kívül még mindig megtalálható a Risk-szerű, nagyobb, átfogó stratégiai térkép, ahol magunk választhatjuk ki, éppen kit szeretnénk megtámadni, vagy hova akarjuk átcsoportosítani erőinket. Az ehhez kapott játéktér ennek a nagy térképnek a nagyjából hű kicsinyített mását fogja adni. A hadjáratok négy különböző korba repítenek vissza: először Nagy Sándorral hódíthatjuk meg – a hellének Balkánjától kezdve egészen Indiáig – közel az egész akkor ismert világot, majd nagy felfedezések korszakába érkezünk (a történelmi RTS-ek képtelenek kihagyni ezt a témát!). Ezután a franciák legnagyobb hadvezérével, Napóleonnal taníthatjuk móresre a teljes Szent Szövetség Európáját, végül igazi unikumként részt vehetünk az idegőrlő hidegháborúban akár a szovjetek, akár a jenkik oldalán.

Fontos és érdekes jellegzetesség, hogy a nagy stratégiai térképen hozott döntéseink jelentős hatással vannak a játéktérre is: egyáltalán nem mindegy, milyen sorrendben próbáljuk megfenyíteni

A macedónok végre megtalálták személyünkben Nagy Sándor utódját



Kultúrák, ha találkoznak: azték piramis Lenin-szobrokkal körberakva

Íme, a teljes amerikai hadsereg...

A Fehér Ház áll, Washington nem

ellenfeleinket, mert egyesek megerősödhetnek, mások szövetséget köthetnek időközben. Érdekes, hogy vereség esetén sem kell feladnunk hadjáratunkat, hisz

„Remek kiegészítő, tengernyi okos újítással - méltó a Rise of Nations színvonalához"

attól, hogy kisebb csatákat elveszítünk, a háborút még megnyerhetjük – legfeljebb kicsit nehezebben. Bár a hadjáratokban továbbra sem beszélnek egymással a hősök, és továbbra sincsenek előre leprogramozott váratlan események (tehát az igazi történet tulajdonképpen csaknem az összes Age of Empires-féle játékkal ellentétben hiányzik), de a hangulatos hadjáratérzés mellett ezt továbbra sem éreztem eget rengető hiányosságnak. Lesz így is elég dolgunk birodalmunk megszervezésével és a taktikázással is – bár biztos vagyok benne, hogy az Age of Mythology fifikás sztorija és váratlan eseményei folytán sokaknak közelebb fog állni a szívéhez, mint a kissé unalmasabb Thrones and Patriots. Én egyiket sem ítélem jobbnak a másiknál: a hasonló játékmenet ellenére nagyon más a kettő, ugyanúgy nem érdemes összehasonlítani őket, mint mondjuk a GTA-t és a Mafiát.

Ezúttal némi diplomácia is helyet kapott a csatatéren: néha, ha úgy tetszik, legyőzöttünket alávethetjük birodalmunknak, vagy meghagyhatjuk szabadságát. Döntésünknek megfelelően jelentősen másként alakulhat nem csak az adott küldetés, de az egész hadjárat is. Szintén nagyon ügyes, hogy a felfedezős és a hidegháborús hadjáratban ki is választhatjuk, melyik oldalon kívánunk küzdeni, így mindkét oldalról megnyerhetjük az adott háborút, ami mondanom sem kell, erősen növeli a játék újrajátszási értékét (pedig a hadjáratokat önmagában is hosszú hetekig eltarthat végigvinnünk. A hi-deghábború, és annak megvalósítása igazi ritka gyöngyszemnek számít az RTS-ek világában: fantasztikusan jól sikerült visszaadni az atomrakéták árnyékában zajló, a katasztrófa veszélyét folyamatosan magában hordozó, feszültséggel teli csendes háború érzését.

Birodalmak kormányzásáról

A három új csoda mellett az egyetlen új épület a játékban a szenátus. Ennek elhelyezkedése nem csak meghatározza birodalmunk központját, a fővárost helységeink közül (ennek léte is újdonság a kiegészítőben!), de lehetővé teszi különféle uralkodási formák bevezetését. Hat demokratikus vagy monarchikus kormányzati rendszer közül mazsolázhatunk a játék során, de egyszerre csak kettő közül választhatunk mindig, és az ezek által biztosított bónuszok nagyjából megegyeznek a későbbi korokban is: a demokráciát például később továbbfejleszthetjük köztársasággá, a despotizmust pedig kommunizmussá... Előbbiek alapvetően valamilyen gazdasági, termelékenységi bónuszt biztosítanak számunkra, utóbbiak hadseregünk hatékonyságát növelik meg valamilyen módon. Összességében nincs radikális változással a játékmenetre egyik kormányzati forma sem (pedig esetleg még birodalmunk kinézetére is hatással lehetett volna...), igazából csak nagyon erős fejlesztést jelent valamelyik irányba, amivel ugyan feltétlenül érdemes élni, de azért közel sem hoz olyan hatalmas változást a játékmenetben, mint azt beharangozták.

Az eddigi tizennyolc nemzet mellé még hatot kaptunk, akik közül már nem hiányozhatnak az amerikaiak sem, de itt találjuk a perzsákat, a hollandokat, és három újvilágbeli népet is. Ezek mellé természetesen egyedi előnyök, erősségek és egységek dukálnak, mint az eddigi nemzeteknél is tapasztalhattuk, így kapják meg például az amcsik a tengerészgyalogosokat, és így lesznek a hollandok a kereskedelem mesterei Ahogy az Age of Empires 2 küldeteslemezében megjelentek a tevék, mint harci egységek, úgy köszöntek be a nagyon látványos elefántok a Thrones & Patriotsban – biztos vagyok benne, hogy ezek válnak idővel mindenki kedvencévé! A hat nép előnyeit és a húsz, többnyire ötletes egység leírását lehetetlen lenne idesűríteni, de azokról szerencsére részletesen tájékoztat az egyébként a CD-n is megtalálható, minden tekintetben roppant igényes kézikönyv.

Az eredeti játék is hihetetlenül jó kezelhetőséggel rendelkezett, ehhez már csak pár apróságot tudtak hozzátenni a fejlesztők. Új, fejlődést és fejlesztéseket folyamatosan jelző ikonokat, vagy említhetném, hogy bánya lerakásakor automatikusan a legközelebbi lehetséges lelőhelyhez gördül a térkép – mindez a fejlesztők mindenre kiterjedő figyelmességét bizonyítja.

Mivel a grafikán érzésem szerint egy jottányit sem javítottak, továbbra sem hasonlítható az Age of Mythology pompájához, de panaszra sem lehet okunk az alacsonyabb poligonszám és a csupán három lépésben zoomolható kamera ellenére sem. Minden épület karakterisztikus, azonnal látni, mi mire való, és fantasztikus figyelni, ahogy a szemünk láttára alakul át fokozatosan a birodalmunk a korok haladtával. Fájó hiányosság, hogy az egységeknek továbbra sincs beszédhangjuk, csak némi zajt hallhatunk, amikor rákattintunk valakire. Ez már az eredeti Rise of Nationsben is zavart, de a játékmenet (ezúttal is) annyira élvezetes és összetett, a (nem túl sok trackkel megújított) zene pedig olyan varázslatos, hogy pár nap játék után megszoktam a viszonylagos csendességet – a Cossacksnál például ugyanezt képtelen voltam megbocsátani. Ennek ellenére továbbra sem értem, hogy maradhatott ki egy ilyen fontos hangulatkeltő elem egy ilyen monumentális, nagy költségvetésű játékból...

Még mindig a csúcson!

A játékra adott kilencven százalékos értékelés esetünkben nem csupán egy kiemelkedően jó programot takar. A valaha alkotott egyik legjobb, és legösszetettebb RTS méltó kiegészítőjéről van szó, melynek nem csak egyjátékos módja, de fantasztikusan élvezetes multiplayer opciója is (főleg többen gép ellen játszva) hónapokig, sőt, évekig képes lekötni a jobban belemélyedő stratégákat. A Rise of Nations mögött párját ritkítóan hatalmas és precíz játéktervezői munka áll, és a rengeteg belefektetett energiának hála, minden játékelem szinte tökéletesen lett megvalósítva. Az idei E3-on sajnos elmaradt az olyannyira várt Age of Empires 3 bejelentése, így még nagyon-nagyon sokáig a Rise of Nations, illetve annak immár Thrones & Patriotsszal megtoldott verziója fogja képviselni a birodalomépítős programok non plus ultráját, és ezt a címet igen nehéz lesz elvennie bármelyik játéknak is.

Greg5

grafika	20/25
zene	12/15
játékélmény	37/40
kategórián belül	14/15

90%

összhatás 5/5

\+
- összetett, változatos játékmenet
- élvezetes, hosszú hadjáratok
- pont megfelelő mennyiségű újítás

–
- nincsenek beszédhangok
- a megjelenítés lehetne részletesebb
- egységeknek talán túl összetett

Mythology: Titans 89%
AoK: Conquerors 85%
Frozen Throne 92%

Minimum gépigény: P3 500 MHz, 128 MB RAM, 16 MB VRAM, 2 GB HDD, Rise of Nations alapjáték

Tippek-trükkök a háború megnyeréséhez

Codename Panzers

Előző számunkban már elismeréssel adóztunk a magyar játékfejlesztés legújabb gyöngyszemének, s kiváló értékeléssel illettük azt. Cikkünkből többek közt kiderülhetett, hogy a Codename: Panzers olyan játék lett, amelyről büszkén kijelenthetjük, hogy országunk a Rubik-kocka és Túró Rudi után ismét zseniális, maradandó, értékes, és remélhetőleg népszerű termékkel látta el a világot. Most pedig lássuk, milyen tanácsokkal szolgálhatunk azoknak, akik még csak most tornáztatják ujjaikat, hogy megvívják a második világháborút a német, szovjet, és szövetséges katonák bőrébe bújva!

Az alapok

A Codename: Panzers valósidejű stratégiai játék, feltehetően sokaknak nem lesz gondja az irányítással és a kezelőfelülettel. Bizunk benne, hogy mostanra minden PC-tulajdonos játszott már valamilyen RTS-sel, de ha mégsem, valószínűleg hamar beletanul mindenbe, hiszen a beépített gyakorló küldetések nekik készültek. Mivel második világháborús témában is akadt már hasonló – bár nem ily nagyszerű – alkotás, az egységek felismerésével, alkalmazási területeivel sem lesz különösebb gond.

Alapvetően három különböző harcoló egység található a játékban: gyalogság, tankok és tüzérség. Ezeken kívül találkozhatunk egyéb kisegítő járművekkel is, mint például dzsipek, traktorok, teherautók és lőszerutánpótlást biztosító, vagy javító egységek. Minden küldetés előtt a presztízspontjainkból vásárolva alakíthatjuk hadseregünk létszámát, amelyekből úgy szerezhetünk minél többet, ha a lehető legkevesebb veszteséggel visszük véghez a ránk bízott feladatokat. Ezek között vannak elsődleges prioritásúak, opcionálisan választhatók és titkosak is. Utóbbi kettőt is érdemes végrehajtani, hiszen értékes pontokat gyűjthetünk be általuk, melyekből aztán értelemszerűen még jobbra, erősebbre, nagyobbra hizlalhatjuk seregünket – legfeljebb 25 különféle egységig.

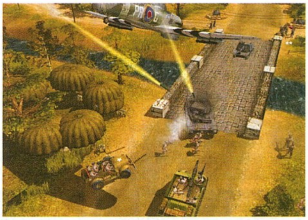
Küldetéseink közben katonáink tapasztalati pontokra tesznek szert, melyek hatására szintet léphetnek. Minden szintlépéssel növekszik a hatékonyságuk, nagyobb sebzést lesznek képesek bevinni. Ezért aztán értelemszerűen minden meglévő egységünk olyan kincs, amire folyamatosan vigyázni kell. Okos hadvezérek nem engedhetik meg magunknak, hogy akár egyetlen negyedik szintű egységük is odavesszen a harcmezőn – ezért is alkalmazta a Stormregion a gyorsmentés funkciót, amit javaslott mindig melegen tartani (F6 – mentés / F9 – betöltés). Ezen felül hasznos, sőt szinte elengedhetetlen a szóköz billentyű nyomogatása, ugyanis segítségével megállíthatjuk az időt, lehetőséget adva magunknak arra, hogy átgondoljuk helyzetünket. Ilyenkor van a legalkalmasabb alkalom légicsapás, bombázás, ejtőernyősök, felderítőgép, vadászbombázó, és nehéztüzérség rendelésére – amire még később visszatérünk.

Gyalogság

Más játékoktól eltérően a gyalogságnak nagyon fontos szerepe van a játékban! Nem csupán ágyútöltelékek a pályán, megfelelő kezekben elengedhetetlenül hasznossá válhatnak. Szerencsére a választék ezen a téren is hatalmas, rengetegféle gyalogos található a programban, melyekből most csak párat emelnénk ki. De először lássuk a legfontosabb tudnivalókat!

Ha úgy döntünk, hogy seregünkbe gyalogost választunk, annak felszereléstipusától függően nem egyet, hanem ötöt, vagy kettőt kapunk. Öt darab jut az egyszerűbb és olcsóbb fajtákból, mint a géppisztolyosokból, vagy karabélyosokból, és kettőt kapunk szanitécekből, orvlövészekből, tankelhárítókból. Utóbbiakra értelemszerűen nagyon kell vigyáznunk. Csúcs, hogy mindezt még tovább bonyolíthatjuk azzal, hogy minden csoportnak 5-15 presztízspontért vásárolhatunk felszerelést. Ezek közül a legfontosabb a távcső, aminek hatására a látótávolság ugrásszerűen megnő, ami nagyon fontos lesz a későbbiekben. Ezen kívül embereinket felszerelhetjük gránátokkal és molotov-koktélokkal (hasznos, és olcsó is), gumicsónakkal (a vízen átkelésre), vagy tankelhárító aknákkal – ezeket mi nem igazán tudtuk kihasználni, de érdemes lehet próbálkozni velük.

A gyalogosok háromféle testhelyzetet képesek felvenni, amivel csökken a sebességük, és az ellenfél esélye



A hídon dugó van kialakulóban

A vasútállomáson túl nagy a forgalom - de a repülő majd megoldja...

A háttérben a Lehel téri templom!

arra, hogy meglássa őket. A hasaló katonát szinte képtelenség észrevenni, főleg, ha erre alkalmas terepen teszi ezt (magas fűben, kisebb-nagyobb dombok mögött). A Q-A-Z billentyűkkel pillanatok alatt változtathatunk testhelyzetükön, de harc esetén azonban embereink maguktól is hasra vágódhatnak. Ha ilyenkor úgy ítéljük, a harc kimenetele kétséges számunkra, nekünk kell mindenkit talpra állítani; csakis utána vegyük menekülőre a dolgot. Kúszva, háttal az ellenségnek hamar csúnyán végezhetjük... Csapatunk kialakításához mi a következő egységtípusokat javasoljuk:

Fegyveresek: A legegyszerűbb katonákat azért is érdemes magunkkal cipelni, mert olcsók, és nagyszerűen kezelik a különböző ágyúkat, tarackokat. E fickóknak feltétlen vásároljuk önvédelem gyanánt gránátot, no meg távcsövet.
Szanitéc: Szinte elengedhetetlen! Kár, hogy a gyógyításért nem kap extra tapasztalati pontot... Érdemes kétszer két főt vinni magunkkal, akik ha éppen nem parancsot teljesítenek, automatikusan gyógyítják embereinket. Ne tegyük össze őket a harcoló alakulatokkal, mert ha tűzparancsot adunk ki nekik, nem gyógyítják az elől állókat. Pedig épp ezért hasznosak: ameddig az ellenfél lefoglalja magát a hozzá legközelebb álló egység elpusztításával, mi hátulról szépen gyógyítgathatjuk azokat.
Lángszórós és tank-legénység: E két típusból remek kombót hozhatunk össze, habár a következő manőverhez szükségünk lesz szanitécekre is, akik a mutatvány közben életben tarthatják malacpörkölőket. Lángszórósaink nem csupán az ellenséges gyalogság megritkításában végeznek remek munkát, de képesek a páncélosokat felheviteni, ezáltal a kezelőszemélyzet észvesztve hagyja el a forró járgányt. Ezzel a taktikával könnyen pótolhatjuk megsemmisült harckocsijainkat, de ne felejtsük, hogy a tankokat és önjáró lövegeket csakis erre képzett legénységgel irányíthatjuk – egyszerű bakák nem képesek erre. Ezen felül nem árt figyelembe venni, hogy ehhez a művelethez nagyon közel kell menni hozzájuk, ezért lehetőség szerint épületek mögül, lesből támadjuk meg a harckocsikat. Nagyon fontos: semmiképpen se guggolva közelítsünk: minél előbb odaérünk, annál több az esélyünk.
Orvlövész: Ha kedveljük a lassú, megfontolt játékot (és miért ne kedvelnénk, hiszen a Panzers is ilyen stílusú), az orvlövészek is hasznosak lehetnek számunkra. Észrevétlenül kiszedhetik az őrtornyokban, vagy ágyúk mögött álló katonákat, egyben tökéletes felderítők is. Nem árt, ha velünk van pár ilyen fickó!

Tankelhárító: Bár sokba kerülnek, igen értékes emberek. Értelemszerűen páncélosok ellen nyújthatnak hathatós védelmet, de hatalmas sebzésük miatt a gyalogságra nézve is igen veszélyesek. Két-három ilyen kétfős csoport pillanatok alatt szétkaphat egy tankot!

Páncélosok, tankok

Mint vérbeli stratéga, valószínűleg mindenki alig várja, hogy csapatát teletűzdelje a legkülönfélébb tankokkal. A C&C sorozaton nevelkedett egyének könnyen úgy gondolhatják, hogy ha seregünket telepakoljuk tankokkal, mindenképpen miénk a győzelem. Őket sajnos el kell keserítenünk, ugyanis itt nem működik ez a módszer. Néhány maximális szintű páncélos elegendő a győzelemhez, nekünk általában négy, legfeljebb öt-hat darabra volt szükségünk – kivéve a kurszki csatát, ahol még egy tucat is kevés lesz. A legnagyobb gond a fémszörnyetegekkel az, hogy szűkebb helyeken, városokban legfeljebb kettő fér el egymás mellett, és lassúak is. Félreértés ne essék, ők adják csapatunk legnagyobb tűzerejét, de csakis akkor lehetünk velük hatékonyak, ha kihasználjuk a gyalogság nyújtotta nagyobb látótávolságot.

Minden harckocsi négy irányból sebezhető. Amint az egyik oldalról eltűnik a páncélzat, a tank megsemmisül, vagy mozgásképtelen lesz. Ha aknára futunk, a lánctalpak leszakadnak, amit csak javítóegységgel orvosolhatunk.
A tankok irányítását négyfős kezelőszemélyzet végzi: egy tüzér, két géppuskás a gyalogság elleni hathatós védelem gyanánt, és egy sofőr. Ne feledjük, hogy ők kapják a tapasztalati pontot, nem a tank! Ha a fent említett lángszórós módszerrel elfoglalunk egy Tigris tankot, ültessük bele a legjobb személyzetet!
Azt mindenki tudja, hogy a sérült harckocsit javíthatjuk, de azt tudtad, hogy ha nagyon lesérülnek, a személyzet is sérül? Néha nem árt pihenőt tartani, kiszállítani mindenkit, és szanitécekkel felgyógyítani őket, mielőtt végleg elhagyják magukat.
Mivel általában a homlokpáncélzat a legvastagabb, mindig mutassuk azt az ellenség felé. Kattintsunk jobb egérgombot az egységünkre, tartsuk lenyomva, és húzzuk az egeret az ellenfél felé. Így megfelelő irányba állíthatjuk tankjainkat.
Ehhez hozzátartozik az is, hogy ha sérülés miatt ki akarjuk vonni egyes tankjainkat a csatából, ne csak annyit tegyünk, hogy egyszerűen hátra kattintunk. Inkább nyomjuk meg előtte az S billentyűt – ugyanis ebben az esetben a harckocsi tolatva hagyja el a veszélyes helyzetet, és nem kezd el forgolódni, azaz nem nyújtja oda a másik orcáját is...

A gépi ellenfél gyakran kinézi magának valamelyik egységünket, és addig lövi, amig van rálátása. Csalni nem szokott, ezért ha már eleget szenvedett szegény, gyorsan vonjuk ki a terepről, és vigyük ki a toldozgatásra. Ezt a módszert követve nyerő helyzetben leszünk, érdemes végig használni a kampányok alatt.
Harc közben állandóan legyél mozgásban tankjaiddal, mert a háttérből érkező ellenséges tüzérségi támadást így könnyebben kivédheted. Álló célpontot könnyű eltalálni, mozgót jóval nehezebb. Ne aggódj amiatt, hogy egységeid eközben nem fognak maguktól lőni, s ez a dolog különösen hasznos abban az esetben, ha gya-

Csendélet Panzers módra...

Mekkora tűzijáték lesz itt mindjárt!

Azok a rakéták elég zordak...

A partraszállás viszontagságai

logsággal ütközöl meg, mert a legtöbb tank géppuskával is fel van szerelve, melyek kizárólag csak közelről működnek, de teljesen automatikusan. Kivételt képezhetsz ez alól abban az esetben, ha koncentrálni akarod a tűzerőd egyetlen keményebb ellenfélre (ilyenkor szokás előrehozni a javítókat is).
Ha túl meleg a tank, és van a közelben valamilyen folyó, állj bele – sokkal gyorsabban fog lehűlni a karosszéria.

Tüzérség

Számunkra az egyik legfontosabb egységtípus a tüzérség volt. A gyalogság látótávolságát kihasználva roppant hatékony szereplői a csatáknak! Alapvetően háromféle típussal találkozhatunk a játékban: ágyúkkal, tarackokkal, és önjáró lövegekkel. Amint lehetőségünk nyílik utóbbiak megvásárlására, seregünk hatékonysága megsokszorozódik.

Bár az ágyúk kezelése kicsit körülményes, a kampányok elején, illetve az amerikai oldallal játszva mindvégig érdemes legalább egyet magunkkal cipelni – a

Ryant keressük, nem láttátok?

neheztüzér kategóriából persze. Minden ágyú mellé kell állítani pár gyalogost, akik kezelik, és a szállítás érdekében érdemes venni valamilyen olcsóbb vontató járművet is (25 pont körül már kapni ilyet). Első lépésben minden küldetés előtt ültessük be a személyzetet az ágyú mögé, majd a teherautóval kattintsunk rá a már működő lövegre. Ekkor a személyzet felpattan a gépkocsira, és máris vontathatóvá alakul egységünk. Eztán az F billentyűvel bármikor lepakolhatjuk őket. Kicsit körülményes, de a tűzerő és a hatótávolság mindenért kárpótol.

Mint bizonyára már sokan tudjátok, a tüzérség helye mindig a páncélosok takarásában, mélyen a frontvonal mögött van. Nem szabad felderítetlen helyen kacskaringózni velük, ahhoz egyrészt túl értékesek, másrészt felesleges is.

Ha a gyalogságot ellátjuk távcsővel, a következő módszer javasolt egy városrész megtisztításához: elöl álljanak a páncélosok, mögöttük a gyalogság, utána a tüzérség, végül pedig a javító, és a lőszerutánpótló egységeink. Küldjük előre a gyalogosokat, majd amint tűzvonalba érnek, nyomjunk szóközt, állítsuk talpra őket, és keressünk fedezéket. A minitérképen jól látszik, honnan érkezett a támadás. Ha házból, a tüzérséggel adjunk nekik. Ha ellenséges páncélostól, a tüzérséget vegyük elő. Ha meglátunk egy csoport katonát, már tudjátok, mi kell nekik: tüzérség. Biztos távolból, hatalmas tűzerővel könnyen fog menni a munka – csak győzzük lőszerrel...

Minden oldalon a leghatásosabb tüzérségi egységek az önjáró lövegek, melyek közül németeknél a Bishopot, szovjeteknél a jó öreg Katyusát, amerikaiaknál pedig a Priestet részesítsétek előnyben.

Kisegítő egységek

Ezekről az egységekről túl sokat nem érdemes írni, csupán pár fontos dolgot kell megemlítenünk velük kapcsolatban.

A javító és lőszert szállító teherautók tartalékai végesek. Lesznek olyan pályák, ahol nem spórolhatunk a lőszerrel, vagy nagyon sokat kell javítani. Ha látunk valamilyen utánpótlást biztosító helyőrséget, és elfoglaljuk azt, lehetőség szerint mindig ott javíttassuk meg tankjainkat, és ott töltsük fel készleteinket.

Ilyen helyőrségek közelében feltölthetjük mobil javítóinkat is, bár nagyon lassan. Csak álljunk a közelükbe, és már töltődnek is! Ha nincs rájuk szükség, érdemes ilyen pontokon parkolni velük.

Bár valószínűleg felesleges mondani, de nagyon vigyázzunk javítóinkra. Csak vészhelyzet esetén vigyük őket a frontra! (Nekünk elegendő volt egy-egy darab belőlük.)

Támogatás

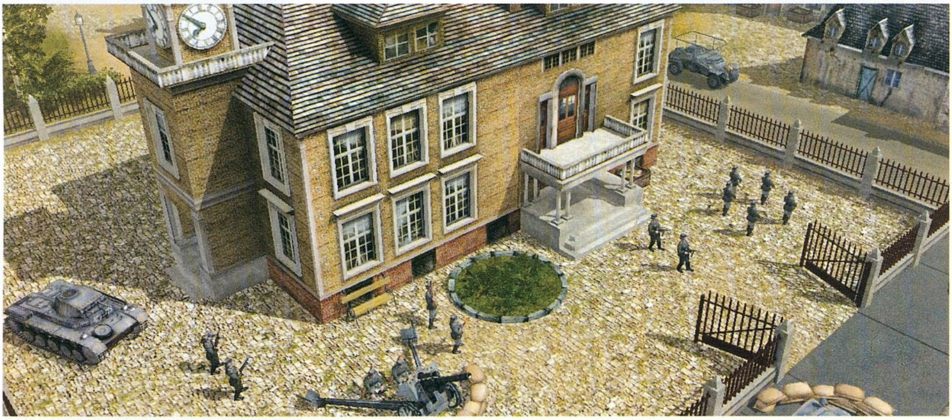
A képernyő közepén, lent, a tálca felett vannak felsorolva azok a külső segítségek, melyeket kérhetünk a játék alatt. Nagyon gyakran kell ezekre támaszkodni!

Ha homokzsákokat látunk valahol, küldjünk oda felderítő gépet és várjuk meg, amíg odaér. Amint meglátjuk, kik lapulnak a zsákok mögött, csapjunk rá a szóközre, és szükség esetén vessük be a vadászbombázókat. Minden tankelhárító ágyút, tüzérségi löveget érdemes ezzel a módszerrel elpusztítani, mert egyrészt biztos a találat, másrészt mire odaérünk a tankokkal, hogy megsemmisítsük őket, kicsipkézhetik a páncélzatunkat.

A bombázás irányát meghatározhatjuk, ha az egér gombját lenyomva tartjuk, és elhúzzuk a kívánt irányba. A nehéztüzérség szinte semmilyen kárt nem tesz a páncélosokon, lehetőleg gyalogság vagy tüzérség ellen vessük be.

Nos, remélhetőleg ennyi információ elég lesz minden ifjú parancsnok számára. A játék küldetéseiben elakadni nem igazán fogtok, bízunk benne, hogy sikerült pár jó tanáccsal ellátni a reményteli tábornokokat, esetleg éppen ettől kaptok kedvet a játék kipróbálásához. Sok sikert és jó szórakozást kívánunk mindehhez!

Erwin Rommel



A képet elnézve világossá válik, miért nevezte ki a Panzerst a nemzetközi sajtó az RTS-ek Far Cryának...

VOX mozimagazin®

előfizetői akció!

HA SZERENCSÉS VAGY 1 ÉVIG INGYEN MOZIZHATSZ!

ÉVES ELŐFIZETÉSI DÍJ 6.900 Ft

Ha MOST előfizetsz egy évig a VOX mozimagazin®-ra, akkor megajándékozunk egy Avanglion napszemüveggel, sőt egy sorsoláson veszel részt, ahol a főnyeremény egy Hollywood Multicard, mellyel 1 évig ingyen mozizhatsz.

De akár megnyerheted még a

- 6 db mini fényképezőgép,
- 6 db fejhallgató,
- 6 db számológépes egérpad,
- 6 db zsebszámológép egyikét.

HMC Hollywood Multi Card – EGYSZERŰEN MEGFIZETHETETLEN

Milyen színben akarod látni a világot? AVANGLION

Hollywood Multiplex – MINDEN, AMI MOZI

Az előfizetés megrendelhető

Telefonon a 06-1-436-7184-es számon, az elofizetes@vox.hu e-mail címen és postai úton a megrendelőlap visszaküldésével a VOX mozimagazin® 1037 Bp. Zúzmara u. 5. címre.

Az akcióban és a sorsoláson /2004. június 30./ azon előfizetők vesznek részt akiknek a 6900 Ft-os előfizetői díja 2004. április 27. és 2004. június 25. között beérkezett a kiadóhoz. A 15.000 ponttal feltöltött Hollywood Multicardot az átvételtől számított egy évig az ország bármelyik Hollywood Multiplex mozijában használhatod a kártyára vonatkozó szabályzatnak megfelelően. A nyertesek vállalják, hogy a nyereményekkel kapcsolatos törvényi kötelezettségüknek eleget tesznek. Az előfizető a sorsolással kapcsolatban jogi úton igényt nem támaszthat. A nyeremény készpénzre nem váltható és át nem ruházható. Ha a nyertes a kiértesítéstől számított 30 napon belül a nyereményért nem jelentkezik, akkor a nyereményre vonatkozó jogosultsága megszűnik. Személyes adatai megadásával az előfizető hozzájárul, hogy adatait a kiadó a sorsolásban való részvétel érdekében regisztrálja és tárolja, valamint, nevét és fotóját a kiadó kiadványaiban megjelentesse.

MEGRENDELŐLAP

Név: ....

Irányítószám: ....

Város: ....

Utca: ....

Telefon: ....

E-mail cím: ....

Hardwired akták
5. rész

Birdy kapitány folytatta beszámolóját a fronton történt eseményekről:
Hidegtejszóró puskáinkkal pillanatok alatt semlegesitettük a forró olajsütő tartályokat. A pánikban rohangáló ellenséget tökéletesen mozdulatlanná dermesztette a rájuk zuhogó hüvös tehéntej. Sajnos az ütközet elején, a lángosvető ütegek első sortüzétől katonáim fele súlyos olajszagsokkot szenvedett. Kritikus állapotukból valószínüleg csak hosszas kórházi ápolás hozza majd ki őket. A rohamot követően azonban már nem szenvedtünk további veszteségeket. A hadifoglyokat légmentesen záró, bénító varjúbőrökkel kibélelt konténerekbe tereltük. Ekkor kaptuk a hirt, hogy szeretett Nagy Testvérünk Győzedelmes Fővárosát hosszúkörmű, kaftános kereskedők özönlötték el és fokhagymavetőikből tüzet nyitottak az utcákon gyanútlanul szőrmacskákat sétáltató, védtelen lakosságra. Őrmestereimre néztem. Összevigyorogtunk. Tudtam mi a teendő. Kiadtam a menetparancsot.

Elindultunk a főváros felé, hogy még naplemente előtt megkezdhessük a bevonulást. Amikor elértük a város szélét, kiderült, hogy a hosszúkörmüek annyira biztosak voltak a dolgukban, hogy még őrszemeket sem hagytak hátra a kapuknál. Magabiztosan beszivárogtak a városközpontba, ahol Macskaölelő Firmond tiszteletére rendezett fesztivál zajlott. Így történt, hogy bevonuló egységeinknek sikerült meglepnie őket. Hátba támadtuk a civileket nagy hévvel kergető ellenséget. Amikor fővárosunk hirhedt gengszterbandájának maradéka látta, mennyire szorongatjuk a kaftánosokat, ők is támadásba lendültek. Gondolták, hátha kegyelmet kapnak előzőleg elkövetett bűntetteikért. Gengsztervezéreik utasítására házak ablakaiból, teraszokról elkezdtek fokhagymákkal töltött erjedt barackgránátokat hajigálni az ekkorra teljesen összezavarodott hosszúkörmű kereskedők fejére. A külföldi támadók – nagy megdöbbenésünkre – tömegével adták meg magukat.

Sógun közbekérdezett: - És a szalonnamágusok hol voltak?

Birdy kapitány fáradtan felsóhajtott:
Nem sebesültek volna meg olyan sokan, ha ők is részt vesznek az ütközetben. De más feladatot kaptak. A szalonnamágusok akkor tudnak varázsolni, ha befalnak egy darabka szalonnát, ezért mindig van náluk egy tarisznyára való. Iz kardját őrizték. Egy rendkívül gonosz, roppant hatalommal bíró mágikus pengét, amelyet az Arany Ezrednek egy hónapja éppen csak sikerült elmarni a hosszúkörmű fanatisták kigyótemplomából. Iz – vagy régebbi nevén Izrul kardját csak az ősidők halhatatlanjai viselhették. A fegyvert nem forgathatta halandó emberi kéz, mert a roppant energiaelszívás következtében porrá omlott volna az ostoba delikvens a kardmarkolat érintésekor.

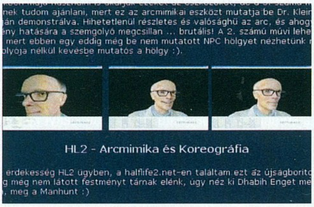
> "www.hardwired.hu a szőrmadarak, és a legfrissebb játékhírek birodalma."

Egyetlen óriási festmény maradt épen csupán, amely nemes halhatatlant ábrázol, egy hőst, aki Izrul ősgonosz kardját markolja. A harcos karja élőhalott szürkére aszott, és a festmény több stációban ábrázolja elöregedését majd pedig – halhatatlan lévén – újbóli megfiatalodását. Kezének inai egybeforrtak a kardmarkolattal és a porzó, kőszerű anyaggá változtak, annyira rettenetes mennyiségű energiát szipolyozott ki belőle a fekete lángokkal lobogó penge. A mozaikszerűen összeillesztett, gigantikus festményt a saját szememmel láttam – mesélte a múlt emlékeitől kipirosodott arcú Birdy kapitány. Volt egy kép a templomban, amelyen a hős keze és alkarja teljesen szétaszott, felkarja feketés-szürkévé vált, szétszipolyozva szörnyű látványt nyújtott. Hófehér hosszú haja lobogott a szélben. Szeme a távoli csillagok kékkristály ragyogása. Teste többi részén egészséges volt a bőre, alatta izmai dacosan feszültek, és a halhatatlan harcos – jobb karjától eltekintve – életerőtől duzzadt.

ÁHHÁ! – horkantott fel Flatline megvilágosultan. Tehát ezért jöttek be a kaftános kereskedők a fővárosba! Azt képzelték, hogy az Arany Ezred majd idehozza a hadizsákmányt. Megkiséreltek visszaszerezni jogos tulajdonukat.

Igen – helyeselt Birdy kapitány – pontosan ez történt. Csakhogy a kigyógonosz kaftánosok nem számoltak nagyszerű tábornokunk – Őszbajszú Boromir – bölcsességével. Az Arany légiók tábornoka sejtette, hogy a körmük szakadtáig harcoló makacs kaftánosokat nem töri meg a vereség, és hiába foglaltuk el legfőbb kigyótemplomukat, elmenekült papjaik alattomos szizsegéssel, orrhangon bosszút forralgattak ellenünk. Tábornokunk ezért a Szalonnamágus különítményt rendelte ki a roppant hatalmú artifakt védelmére. Felvezényelte őket a Lávaköpő – országunk legveszélyesebb vulkánja – tetejére. Megparancsolta nekik, hogy ha szorongatja őket az ellenség, és elfogyott mágikus erejük forrása (az utolsó falat szalonna), vessék Izrul kardját a forrongó magmától morgó vulkán torkába, hogy a háromszor elátkozott, fekete lángnyelveket okádó, szörnyű erejű penge biztosan ne kerüljön az ellenség kezei közé. Mert az felborítaná világunk egyensúlyát. Azt pedig Megalitikus Szőrmiszter Kazarémusz – földgolyónkat a hátán megtartó Őselefánt már nem tűrné el. Minden bizonnyal levetné magáról a megutált bolygót. Lehajítaná azt Vákuumtestű Kallas, a Sötét Úr, a Rettenetes Pusztító pokoli birodalmába, ahol menten széjjeltépne bennünket a mélységben lobogó ötvennyolc fekete lyuk és a körülöttük haragosan pulzáló, kilenc, instabil hiperűrörvény!

folytatása következik...



Visual DataFlex

Development

Visual DataFlex® Studio — IDE, Compiler & Debugger — Database Builder — Database Explorer

Deployment

Application Components — Windows Applications — Web Applications & Web Services

Deployment Components — Client Engine — Web Application Server

Database Environment — DBMS

Visual DataFlex

A hatékony adatbázis fejlesztő eszköz

Ingyenes 30 napos teszt verzió !

NEXT Software Kft

1119 Budapest, Andor u. 60

www.nextsoftware.hu,

www.dataflex.hu

nextsw@nextsw.hu

Új és használt számítógépek, alkatrészek eladása, vétele, beszámítása, javítása.

NEXION

SZÁMÍTÁSTECHNIKA

- ingyenes internet-használat szaküzletünkben nyitástól zárásig
- ingyenes szaktanácsadás
- ingyenes a nálunk vásárolt termékek beszerelése
- személyre szabott konfigurációk kialakítása 2 napon belül

www.nexion.hu

Nyitvatartás:
H-P: 10-19
Szo: 10-14

XIV. ker. Erzsébet királyné útja 49.
Telefon: 252-17-64 Telefon/Fax: 422-02-57 zuglo@nexion.hu

ati®

ATI - OKTATÓ Kft.
AUTÓS-MOTOROS ISKOLA

Tanfolyamok délelőtt, délután, hétvégén kamatmentes részletfizetési lehetőség

1035 Bp., Szentendrei út 34.
Tel./fax:368-6299 * Tel.: 430-0909, 250-0976
E-mail: ati@ati.hu * www.ati.hu

AUTÓHIFI ONLINE

www.paradoxautohifi.hu

Napi frissítés, óriási akciók, tippek és trükkök, webshop!

HASZNÁLT GUMIJAIT BESZÁMÍTJUK

10.000 – 50.000 Ft értékben*

*A fenti árak 4 db gumiabroncsra vonatkoznak, mérettől függően!

Zengő gumi-és futóműszervizek

www.zengogumi.hu

DOORSYSTEM®

SZEKCIONÁLT GARÁZSAJTÓK
· 10 év garancia
· Állandó raktárkészlet
· Ingyenes helyszíni felmérés
· Profi szerelőcsapat
· Szervizháttér
· Távirányítású működtetés
· Gyönyörű felületkiképzés
· Kiváló ár/érték arány
· Akciós ár
· 45 mm vastag, kívül-belül acéllemez, purhabos hőszigetelés
· Panelek közti dupla gumitömítés, 0,40 k hőszigetelési érték
· Professzionális európai vasalat csapágyazott görgőkkel, torziós rugóval

Rendeljen most!

Importor: Door-System Kft
1041 Budapest, Görgey A. út 76.
Tel.: 399-0740 Fax.: 399-0741 Mobil: 30/399-0740
www.door-system.hu

Belváros
VII. Bp., Dohány u. 36.
Tel: 322-46-58
e-mail: aqua@aqua.hu
H-P: 9-20, Szo: 10-14

Asia Center
XV. Szentmihályi út 167.
Tel/Fax: 688-90-24
e-mail: asia@aqua.hu
H-Szo: 9-19, Vas:10-18

AQUA computer

www.aqua.hu

Tintasugaras nyomtató
Lexmark Z602 -2.600 Ft

KTC-7002E 26.150 Ft

17" képcső, 1280x1024
3 év helyszíni garancia

Digitális fényképezőgépek széles kínálata

Sony P52 - 3.2Mp 2x opt. 2x dig. zoom	55.300 Ft
Sony P72 - 3.2Mp 2x opt. 3x dig. zoom	61.800 Ft
Sony P8 - 3.2Mp 2x opt. 3x dig. zoom	70.800 Ft
Sony P93 - 5Mp 3x opt. 4x dig. zoom	93.600 Ft
Sony V1 - 5Mp 4x opt 4x dig zoom	125.000 Ft

MagiComp

A Belváros szívében

1054 Budapest, Bajcsy-Zsilinszky 60.

Üzlet 373-05-82
Szerviz 373-05-81

BIOSTAR, ABIT és GIGBYTE alaplapok TELJES VÁLASZTÉKA!

ABIT NF7 2 ÉV GAR.	14.280
ABIT NF7-SL 2 ÉV GAR.	18.220
ABIT IC7 2 ÉV GAR.	23.520
BIOSTAR M7NCD	11.560
9800PRO/256 GIGA.	79.320
9600XT/256 ABIT 2ÉV	39.720
FX5600/256 INNO3D	23.920

Többre vagy kíváncsi?

www.magicomp.hu
Nyitva: H-P 8-20 Szo 10-16

Reggel 8-tól nézz be hozzánk!!!

40GB/2MB Maxtor	10.520
80GB/2MB Sam. 3 év gar.	14.600
120GB/2MB Maxtor	16.600
120GB/8MB Seagate	18.800
2,5"col. 40GB/2M Hitachi	20.220

info@magicomp.hu

Már reggel 8 órától!!!

A feltüntetett árak nettó árak és a hirdetés felmutatása esetén érvényesek.

Konfigurációk 3 év garanciával
ingyenes összeszerelés, teszt
Tesztgyőztes gépek !
Számítógépek munkahelyre, otthonra, csúcsgépek játékra
Különleges konfigurációk
videoszerkesztéshez, grafikára
szerver gépek
Vírusirtás, szerviz (kiszállással is)
Rendszerek tervezése, építése, karbantartása; cégek, intézmények kiszolgálása

GIGABYTE TECHNOLOGY

Csúcsminőség, 3 év garancia !!!
Üzletünk kiemelt márkabolt, a legjobb árakkal, választékkal akciókkal
7N400Pr2 25.760 7N400L 16.400 SIPE1000G 19.800
KT600+1394+SATA,OEM 14.600 9600Pro 32.800

ALIEN computers

1077 Bp., Király u. 69. T: 413-0450
Nyitva: H-P: 10-19, Szo: 10-14
www.aliencomputers.hu

Sulinet expressz

UTOLSÓ HÓNAP: JÚNIUS 30-IG MÉG A 'RÉGI' FELTÉTELEKKEL VÁSÁROLHAT, ÉS AKÁR A TELJES ÖSSZEGET (max 60 ezer Ft/fő) VISSZAIGÉNYELHETI
Tetszőleges konfigurációk
sulinetes alkatrészekkel

Színes másolás, nyomtatás A3-ig
bruttó 185 Ft (A4), 100 oldaltól 145 Ft

Sirius Plus (irodai, otthoni alapgép) 50.800
(AMD 1.6, 256 MB, 40 GB, CD, VGA + hang + LAN)
Sirius 2 Plus (irodai, alap játékgép) 79.960
(XP 2200+, 256 M, 80 GB, DVD, ATI 9200/128, 5.1)
SIRIUS 3 (felső-közép játékgép) 109.960
(Gigabyte 7N400L , XP 2600+/512, 256 DDR, 80 GB HD, DVD, Radeon 9600XT, 5.1 hang, Deer 300W)
SIRIUS 3 MAX (erős játék AMD) 164.960
(Abit AN7, XP 3000+, 2*256/400 DDR Kingmax, 120 GB HD, combo, GeF 5900, 5.1 hang, Coolink 350W)
SIRIUS 3 Ultra (csúcs játék AMD) 276.960
(Gigabyte K8NPro, Athlon64 3000+, 2*512 Kingmax, 160 GB (8 M), 8x DVD±RW, ATI 9800Pro, Audigy 2ZS Chieftec torony 360W, Logitech Cordless Optical)
ALPHA C. Ultra (csúcs játék Intel) 274.960
(ld. Sirius 3 Ultra, de Gigabyte IK1100, P4 3.0E /1M)
Természetesen bármilyen konfigurációt megépítünk !
Nettó árak. A változtatás jogát fenntartjuk, de nem élünk vissza vele :)
Néhány akció: (05.19-i árak, frissek a WEB-en)
ATI Radeon 9800Pro 49.600 9600Pro 28.800
Samsung HD-k 3 év gar. ! 80 GB 14.320
120 8M 19.800, 160 G 23.200, 160 SATA 25.680
P4 (Prescott) 2.4G box 26.200 3.0G 43.800
AMD XP 3200+ 31.960 A64 3000+ Box 49.960
DVD±RW NEC 2500 17.600 LG 4082B 17.200
SAMSUNG termékek AKCIÓS áron !!!
csúcs tápok, házak, tuning és modding cuccok

WWW.PCGURU.HU

Az E3-on a Nosztalguru rovat gazdájaként is rengeteg új infóval gazdagodtam, elsősorban egy interaktív játékmúzeumnak köszönhetően, amelyről a szomszéd oldalon olvashattok beszámolót. A múzeum főleg a régi idők konzoljaira koncentrált, ennek szellemében megidézek a rovatban néhány patinás konzolsikert.

Ezzel játszottunk...

...5 éve: Yu-Gi-Oh!: Forbidden Memories

Mostanában kezdte vetíteni az egyik kereskedelmi csatorna a Yu-Gi-Oh! rajzfilmeket. Az értékesnek nem igazán mondható, ám a Távol-Keleten roppant népszerű sorozat egy kártyajátékra épül, amelyet a Magic: The Gathering szemérmetlenül ellopott és lebutított szabályai szerint játszik a leginkább alsó tagozatosokat tömörítő célcsoport. A Yu-Gi-Oh! a Konaminak köszönhetően konzolokon is aratott (a PC-t valahogy elkerülte), már több mint fél tucat játék készült belőle. Az első fecske, a Forbidden Memories éppen öt éve érkezett meg Japánba (a tengerentúlra csak bő két évvel később), és a Playstation-tulajdonosokat rögtön megfertőzte. A klasszikus japán RPG-be oltott kártyázgatás később alaposan megrengette a Magic trónját.

...10 éve: The Lion King

A platformjáték tipikusan konzolra termett műfaj, már csak az irányítása miatt is. Tíz évvel ezelőtt már léteztek a nagy kedvencek Superfrogtól Zoolig, és legtöbbjük már meg sem jelent PC-re, most mégis olyat citálnék elő, amit talán PC-tulajdonosok is ismernek. Az Oroszlánkirály játékváltozatában a filmbéli helyszíneken kellett átügyeskednie magát az előbb kölyök, később felnőtt főhősnek, miközben a moziból visszaköszönő állatok segítették vagy akadályozták (emlékezetes jelenet, amikor a kis Timbát majmok dobálták végig néhány pálmafán). A Lion King PC-n is megállta a helyét, de nehezebbnek bizonyult, mint konzolos testvérei. A kontroller hiánya érezhető volt, és akik mégis végigjátszották PC-n, utána hosszan tornáztatták a kurzorbillentyűk fölött görcsbe merevedett ujjaikat.

...15 éve: Castlevania: The Adventure

A Konami egyik nagy sikerszériája – ki hinné! – lassan nagykorú lesz: az első Castlevania ugyanis 1987-ben jelent meg, akkor még C64-re is. Az akció- és ügyességi elemekkel feltuningolt 2D-s kalandjáték konzolon lett igazán sikeres, mindenekelőtt kézikonzolon, ahol az egyszerűbb játékmenet mindig is sokkal elfogadottabb volt. A Gameboy-verzió szinte egy időben jelent meg magával a Gameboyjal, és igazi húzónévként járult hozzá a Nintendo sikeréhez. A játék a későbbi Gameboy-generációkon is bestsellerré vált, természetesen GBA-ra is készült egy, Aria of Sorrow néven.

20 éve: Galaxian

Míg a harminc felé közeledő veterán játékosok szemébe könny szökik a név hallatán, a fiatalabbak talán inkább későbbi nevén, Invadersként ismerik az egyik legrégibb és legszórakoztatóbb akciójátékot. Húsz évvel ezelőtt abszolút sláger volt a program, minden valamirevaló platformra megjelent akkoriban, és pénzbedobós automatákon is tarolt. A jobbra-balra lebegő, és a játékos űrhajójához egyre jobban közelítő szörnyek és ellenséges űrhajók irtása mindig remek móka lesz, amíg léteznek bitek és adathordozók. Ha létezne játékműveltségi vetélkedő, a Galaxian a párezer forintos kérdések között szerepelne – alapmű.

Pixelek a tévén

A múzeum okozta lelkesedés arra sarkallta Sasát, hogy beszerezzen egy Namco Classic kontrollert, amivel a szállodai szobában folytattuk az E3 nosztalgiasarkában megkezdett időutazást. Az említett szerkentyű úgy néz ki, mint egy joystick, csak éppen a tévére lehet rádugni, és öt klasszikus játékot irányíthatunk vele (a progik a joystickba vannak beégetve). Ezek olyan játékok, amelyek igazából soha nem tűntek el, flash játékként, műszaki főiskolák programozás-házifeladataiként, mobiltelefonos vagy kézikonzolos feldolgozásként mindig köztünk voltak: Pac Man, Dig Dug, Bosconian, Rally X és Galaxian. Mint láttuk, Amerikában nagy sikere van az effélé „játék-és-kontroller-egyben" hardvereknek. Az Atari is kihozta a maga tízjátékos verzióját (olyan klasszikusokkal, mint az Asteroids, a Missile Command, a Centipede vagy az Adventure), de még Spongya Bob-alapú „special editiont" is láttunk a játékboltok polcain, 20-30 dolláros áron. Kíváncsian várjuk, melyik szemfüles magyar forgalmazó hozza be hozzánk is ezeket a hardvereket, illetve, hogy – mivel nálunk azért nem volt akkora kultusza az Atari- és Namco-játékoknak – mennyire lesz bukás egy esetleges ilyen próbálkozás.

> Ha ettől a képtől nem duplázódik meg a példányszámunk, hát semmitől!

Játékautomata-csodák az őskorból: a kiállított bő harminc éves masinák mind működőképesek voltak!

Egy kiállítás képernyői

A Classic Game Expo a régi játékok E3-a, szintén évente rendezik meg (idén augusztus 21-22-én lesz San Joséban, immár hetedszer) – Kánaán mindazoknak, akik picit is hajlamosak a nosztalgiára. Az idei E3-on szép volt a Splinter Cell 3, lelkesítő a Battle for Middle Earth, döbbenetes a Half-Life 2, és valóban elképesztő, amit az új Unreal engine tud; engem leginkább mégis az alagsori hall egy eldugott standja hozott lázba. Zsebkendőnyi helyen ugyanis ott tette tiszteletét a Classic Gaming Expo stábja, és magukkal hozták a játéktörténelem legemlékezetesebb gépeit és programjait.

Emlékezzünk régiekről

A History of Video Games minikiállítás felért egy időutazással: egyik blokkjában a tömegcikknek szánt konzolok és számítógépek fejlődését követhették nyomon az érdeklődők, a másikban pedig 34 különböző pénzbedobós játéktermi gépet csodálhattak meg. Az ötven kiállított platform közül húszat ki is lehetett próbálni, így amíg Hancu kiirtott egy Apple II-es monokróm játékban egy hajóarmadát, addig én Atari 800-on robbantottam fel a Halálcsillagot, majd testületileg átvonultunk az eredeti Pac Man-automatához, hogy beírjuk magunkat a hiscore-listába.

A legendás VCS, alias Atari 2600

Konzolkezdetek

Mint a gépek melletti évszámok mutatták, az otthoni és a pénzbedobós konzolok sikertörténete párhuzamosan indult meg. Két nevet kell feltétlenül megemlítenünk: Ralh Baerét és az Atari-alapító Nolan Bushnellét. Baer úr alkotta meg 1967-ben (!) az első otthoni konzol, az Odyssey prototípusát, majd éveken keresztül tökéletesítette és házalt vele, amíg 1972-ben a Magnavox cég végül piacra dobta (nem kis élményt jelentett, amikor felfedeztük, hogy a hotelszobánkban a tévé szintén Magnavox gyártmányú…).

Mr. Bushnell ezzel szemben pénzbedobós automatákra állt rá: 1971-ben elkészítette a Computer Space-t, ami akkora volt, mint egy kisebb szekrény, és négy gombbal lehetett irányítani a beleégetett játékot. Ez a játék az Asteroids volt, és mivel ez a program akkor még túl bonyolultnak találtatott, a Computer Space prototípus maradt. Egy évvel később így a Pong lett az első „coin-up", azaz pénzbedobós játékautomata (mire megjelent, már 85 000-et eladtak az Odyssey-ből), és ezzel kezdetét vette az Atari sikertörténete. Egyébként a kiállított Computer Space volt az E3 leginkább katartikus élménye: egy negyeddolláros bedobása után még ma is működött, és ha pixelhibásan is, de robbantak az aszteroidák, ahogy kell. Természetesen a Pongot is ki lehetett próbálni, ezen kívül olyan klasszikus automaták előtt borulhattunk le vallásos tisztelettel, mint a Galaga, az első Donkey Kong, a Bosconian vagy a Dragon's Lair és a Space Ace, amelyekben az első lézerlemezes konzolokat tisztelhettük.

Gépségvetélkedő

Az otthoni használatra szánt gépek múzeuma, ha lehet, még érdekesebb volt, ugyanis azok piacán jóval több cég és platform versenyzett egymással a játékipar eddigi három évtizedében: konzolok és számítógépek küzdöttek a játékosok kegyeiért (és pénztárcáik tartalmáért). Az Odysseytől a Sega és a Nintendo '90-es években uralkodó gépeiig (Genesis, Saturn, NES, SNES) mindent meg lehetett nézni, mindenekelőtt az Atari 2600-at (még ma is jelennek meg rá új játékok) és Steve Jobs és Steve Wozniak 1977-es gyermekét, az Apple II-t (Hancu meg is jegyezte, hogy e két utóbbi gép mindig feltűnik a játékipari hírességek életrajzában, amikor anyagot gyűjt A világ legbefolyásosabb emberei rovathoz). Láttunk még Atari 800-at, érintőgombos Atari 2700-at (soha nem jelent meg, illetve később alaposan átdolgozva Atari 5200 lett belőle), Colecovision és Intellivision konzolt valamint a Texas Instruments TI-99-esét (ezek alaposan megszorongatták az Atarit a fénykorban) valamint természetesen Commodore-gépeket és ősi PC-ket.

Univerzális játékirányító kütyü a hetvenes évekből

Vigaszág

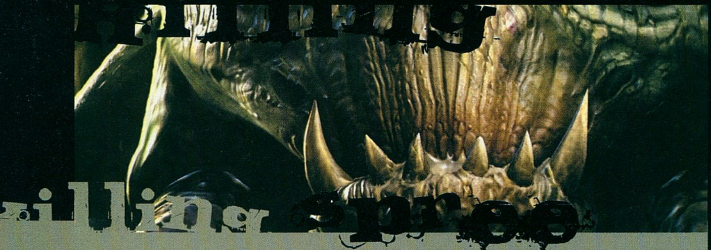
Ennyi év távlatából a sikeres nevek mellett az igazán nagy kudarcokra is tanulságos volt visszatekinteni. Nagy bukás volt az Adventurevision, ez a 150*40-es felbontást produkáló minikonzol (összesen négy játék jelent meg rá), a Panasonic 3DO-ja pedig magas ára miatt vérzett el anno, hiába volt az első 32 bites konzol az USA-ban. Az Atari nagy bukása a hologramos megjelenítésű Cosmos volt (a cég súlyos tízmilliókat ölt bele), a Nintendóé pedig a Virtual Boy, amely egyfajta furcsa szemüvegnek nézett ki, és a játékos rögtön a szeme előtt élvezhette a játék képét – körülbelül öt percig, mert utána irgalmatlan fejfájás tört rá (a Cosmoson gyárilag volt rajta az „öt percnél tovább nem ajánlatos játszani vele" matrica). A kontrollerek között a Coleco Telstar Arcade kissé megelőzte a korát (kormányt, pisztolyt és pedálokat egyaránt tartalmazott), ezért nem lehetett nagy siker, az Atari fejpántra emlékeztető Mindnink Controllere pedig nagyon vicces átverés volt: a használati utasítás szerint a játékos a gondolataival irányította a játékot, valójában azonban az arcizmok játékát figyelte a – mondanom sem kell, nem túl nagy sikerű – szerkezet.

Vissza a jövőbe

A hardvereken kívül régi eredeti játékokat is áhítattal vehettünk a kezünkbe (kopott dobozú Ultima II-t, Populoust és hasonlókat), és külön vitrint kaptak a régi kézikonzolok is (Gameboy, GB color, Atari Lynx), valamint a kvarcjátékok, amelyek a 80-as években nálunk is megjárták a maguk diadalmenetét. Az öskövületek néhány készítőjével is összefuthattak a figyelmesek, a múzeumot szponzoráló Intellivision (szintén régi motoros, sok klasszikus játék köszönhető neki) pedig érdekes sajtóanyagot osztogatott, amelyből kiderült, hogy feltett szándéka visszatérni a piacra. Meglátjuk, hogy sikerül-e neki (az Atarinak összejött), mindenesetre az E3-ra hozott múzeumért máris hálásak voltunk, és a meglepő mértékű médiaérdeklődés, valamint a tény, hogy szinte mindig sorba kellett állnunk a játékoknál, bizonyította, hogy van létjogosultsága a játékos múltidézésnek.

(A játékok és játékgépek történelméről bővebben a www.vgmuesum.com és a www.oldcomputers.net címeken olvashattok.)

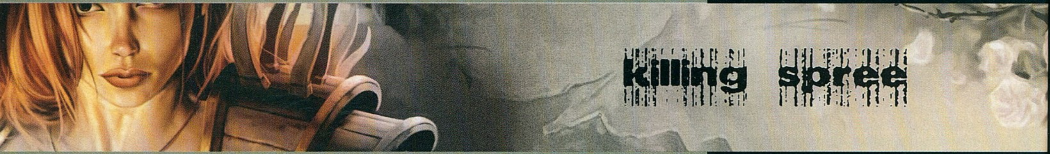
Stöki



UT2004 roncsderbi

Sziasztok!

Ebben a hónapban a Minispy című érdekes akció moddal búcsúzunk az UT 2003-tól, és az Unreal Demolition autós moddal köszöntjük a folytatást, amelyen egyébként már majdnem az összes régi mod elérhető. Harmadikként a nemrég megjelent Attack of the Clones Jedi Academy modról olvashattok. Mindhárom megtalálható a DVD mellékleten!



Minispy Beta 1.0

Egy korábbi Killing Spree rovatban a hírek között már olvashattatok erről az érdekes modról, amely a Counter-Strike klónozással szakító darabok egyre növekvő táborába tartozik. Legjobban a Splinter Cell: Pandora Tomorrow multi részére hasonlít, viszont kevesebb hangsúly van a lopakodáson, sokkal gyorsabb, akciódúsabb a játékmenet.

E havi DVD-nken a rovatban bemutatott mindhárom modot megtalálhatjátok

A játékban egy nagy pályán kell hat tárgyat összegyűjtenünk, majd egy helikopter-leszállópályára eljutnunk – mindezt tíz perc leforgása alatt. Ez még nem lenne túl bonyolult feladat, viszont kémünket rengeteg őr gátolja feladata elvégzésében. Fegyverként darts nyilakat használhatunk, ebből többféle is megtalálható: van, amelyik mozgásképtelenné teszi ellenfeleinket, míg a másikkal elteleportálhatjuk őket közelünkből – egyik sem hagyományos módon használható fegyver, érdemes hamar megtanulni, melyik milyen hatást fejt ki, mert néhányat csak speciális esetben használhatunk, egyébként ártalmatlanok. A bal gombbal lőhetünk (külső nézetben nincs célkeresztünk!), a jobb gomb a mesterlövész mód, amely viszont tökéletes célzást biztosít. Felszedhetünk különleges tárgyakat is, amelyeket vagy nekünk kell aktiválnunk, vagy bizonyos ideig maguktól működnek. Speciális tárgyakat az őrök is használnak, de a kémek és az őrök nem használhatják egymás felszereléseit. Sajnos egyelőre csak egy pálya van, de nagyon sok a felvehető extra, és a játékmenet is összeállt, valószínű, hogy rövid időn belül többet is letölthetünk. Érdekes, hogy a játék tökéletesen irányítható gamepad segítségével is.

A fejlesztők nem törekedtek élethűségre, inkább rajzfilmeket idéző grafikát készítettek. Ez a döntés több szempontból is helyes volt, egyrészt tökéletes párja az egyedi játékmenetnek, másrészt a modellek kidolgozásával sincs annyi dolguk, hisz az egyszerű alakok és textúrák sem tűnnek elnagyoltnak. A kezelőfelület is ebben a stílusban lett megrajzolva, de sajnos a menüre még nem jutott idejük. A hangok is újak, a darts lövések ismétlődő hangja kicsit unalmas, de az egyéb effektek jól kísérik a játék eseményeit. Sajnos zenét nem hallhatunk játék közben.

A Minispy első bétaverziója jól szerepelt, a hiányosságai ellenére is játszható, és jelentős programhibával sem találkoztam. Különleges hangulatú, egyedi játék, érdemes kipróbálni, és figyelemmel kísérni a fejlődését.

Splinter Cell rajzfilmváltozatban

Értékelés: 86%

HB

Unreal Demolition v0.85 Public Beta 1

Az elsők között jelent meg UT 2004-hez ez az autós mod, melyben roncsderbik izgalmát élhetjük át. Lényege, hogy a viszonylag kis arénában 6-8 autó zúzza egymást, a minél több pont megszerzésének reményében. Annál több pontot kapunk, minél nagyobb erővel mentünk neki ellenfelünknek, de azért nem ész nélkül kell karambolozni, mert a mi autónk is sérül, és fel is robbanhat. Különböző speciális manővereket hajthatunk végre: az egér bal gombjával felugorhatunk a földről, a levegőben foroghatunk, majd a bal gomb újbóli megnyomásával autónk hirtelen a földhöz csapódik, mint a Manta az alapjátékban. A jobb gombbal járgányunk hirtelen gyorsít, illetve felfordulva ezzel pöröghetünk. A két gomb kombinációival különböző figurákat vethetünk be. A manőverek energiát használnak, ami meghatározott mennyiségű, de folyamatosan töltődik. Sajnos a mod elég erősen az UT-re épül, nincs sok saját modellje. A két autó is az alapjátékból lett kölcsönözve: a Hellbender – a játékban Derby SUV – 850 életponttal és 75 egységnyi energiával rendelkezik, a másik jármű a Scorpion, (itt Derby Kart) 600 élettel és 100 energiával. Tehát egy nagy, otromba, erős, és egy kicsi, gyors, mozgékony jármű közül választhatunk. A fegyverek nem használhatók, csak karambollal lehet egymást elpusztítani. Hat arénát kapunk, amelyek eltérő helyszíneket dolgoznak fel, és a hangulatuk is más. A kidolgozásuk nem rossz, bár hozzá kell tenni, nem bonyolult felépítésű pályákról van szó, amik kevés saját modellt tartalmaznak – viszont az alap-kelléktárat legalább jól kihasználták.

Még korai állapotban van a játék, de már érdekes meccseket lehet vívni vele. A saját modellek vélhetően feldobják majd a játékmenetet, a készítők valószínűleg épp ezen dolgoznak. A mod még nem ellenfele a nemrég megjelent Unwheel 2004-nek, viszont nem szabad elfelejteni, hogy az jóval nagyobb múlttal rendelkezik, és több mint hatszor akkora, mint az Unreal Demolition. A fejlesztés előrehaladtával érdemes lesz még meglátogatni a játék weboldalát!

Értékelés: 70%

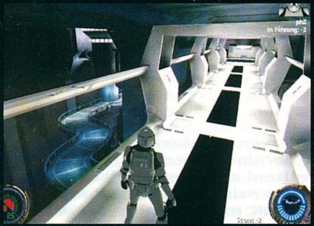
Attack Of The Clones mod

(Jedi Academy kiegészítés)

A Star Wars trilógia második epizódjára épülő játékok közül PC-re egy sem jutott el, a konzolosok viszont már többször átélhették a film eseményeit. Ezt elégelte

meg egy nagyobb létszámú fejlesztőgárda, és az egyik legnépszerűbb, még ma is igen aktívan játszott játékhoz, a Jedi Academyhez kezdtek el modot készíteni, a filmmel azonos néven.

Maga a modifikáció nagy múltra tekint vissza, másfél éve készül, ami egy mod esetében igen tisztességesnek számít. Még a Jedi Outcasthoz kezdték el fejleszteni, majd áttértek az újabb epizódra. Az alapkoncepció a többjátékos módra helyezi a hangsúlyt, ezért maga a projekt is több részből áll. Elsőként modelleket kezdtek el alkotni, amiket elkészülésükkor azonnal le lehetett tölteni a fejlesztők oldaláról. Magától értetődően elsőként a klónharcosok születtek meg, külön odafigyelve a rangfokozatokra. Utána jött a többi modell, melyeket más még nem, vagy nem kellő hozzáértéssel készített el. A második lépés a helyszínek pontos lemodellezése volt. A mozi több fontosabb terepét is elkészítik, így üldözhetjük majd az Amidala életére törő fejvadászt Coruscanton, részt vehetünk Kamino feltérképezésében és megvívhatjuk a legnagyobb harcot is a Geonosis fel-



Séta a klóngyárban

színén. A harmadik lépcsőfok volt maga a modifikáció, illetve – mivel még fejlesztés alatt áll – annak demója. Fellelhető benne még jó pár programhiba, de alapvetően szépen és hibamentesen fut. A mod nem tartalmazza az első két fokozatot, vagyis csak magát a játékot alakítja át, nem is kicsit. A legszembetűnőbb változás a nyitóképernyő megváltozása, de a főmenüben is más környezettel találkozunk. A demó nagy méretét elsősorban a magas felbontású videók magyarázzák. A következő változtatás már magát a játékot érinti, új játékmódok kerültek bele, ennek köszönhetően Siege pályákon (küldetés alapú, hatalmas terepek) is lehet FFA-t játszani. Érdekességképpen az egyszemélyes rész helyszíneit is elindíthatjuk multiban, de ezt nem ajánlom senkinek, mivel nem kevésszer fagyott ki így a játék.

A legfontosabb változtatás a kardforgatás stílusát érte. Alapból minden kardnak két-háromféle stílusa volt, most viszont mindegyikhez további tíz stílus tartozik – így már olyan akrobatikus csatákat vívhatunk, mint amilyeneket a mozivásznon láthattunk. A pályatervezési hajlammal rendelkezőknek jó hír, hogy lehetőség lesz NPC-k és járművek elhelyezésére a helyszíneken. Az esetleges hálózati túlterhelés megakadályozására kontrollt építettek a szerkesztőbe, amit NPC számlálóval is megtoldottak, így ezek pontos beállításával optimalizálni lehet a szerver paramétereit. Sajnos ez sok modifikációból hiányzik, ezért nem látni annyi NPC-t használó szervert. Maga a project nagyon jó úton halad, majd minden héten jön ki kisebb-nagyobb kiegészítés hozzá.

Értékelés: 80 %

Honlap: www.aotctc.com

Captainm

Killing news

Hírek:

Nemsokára letölthető a Miami 1986 című GTA Vice City mod: érdekes a témaválasztás, hisz a játék egyébként is Miami 1986-os évét dolgozza fel, így azt gondolhatnánk, hogy készítőjének nem volt túl sok munkája. Ez súlyos tévedés, mivel a srác több mint 700 órát töltött modja fejlesztésével, az így elkészült csomag segítségével a játék környezetét sokkal valóságosabbá tehetjük, ráadásul a program AI-ján is csiszol valamennyit.
www.planetgrandtheftauto.com

A GTA: New York napjainkban játszódik, és természetesen a címben szereplő város szolgál helyszínéül. A fejlesztők nem csak a várost, de rengeteg autót is lemodelleznek a siker érdekében, ezen felül sok autós üldözést és vért ígérnek, vagy ahogy ők mondják: a valóság brutalitását.
gtany.conforums.com/index.cgi

A BF1942-es Dune Desert Power mod weboldala rengeteg újdonsággal frissült, új modelleket, rendereket tekinthetünk meg, és megismerhetjük a játék kezelőfelületét is – sőt az eredeti Dune zenéit is megtalálhatjuk MP3-ban. Megkezdődött a mod bétatesztje, amire szintén a weboldalán lehet jelentkezni.
www.desertpower.net

A GDI és NOD seregek összecsapásainak lehetünk résztvevői a Tiberian Aftermath című BF Vietnam modban. Megjelenési dátum még nincs, de új jármű, fegyver- és játékosmodelleket ismerhetünk meg a játék weboldalán.
www.ta-mod.com

Több mint húsz képen mutatják be a Silent Heroes BF1942 mod új modelljeit a játék honlapján. A képek alapján szép munkát végeztek a srácok, a mod egyébként a modern háborúkra koncentrál, de a Desert Combattól eltérően több hadszíntéren is bizonyíthatunk.
www.silentheroes.se

Az egyik legfontosabb Unreal-hír, hogy kihirdették a Make Something Unreal pénzdíjas verseny második fordulójának nyerteseit. A legjobb FPS mod a Red Orchestra lett, míg az Unwheel három kategóriában ért el első helyezést. Részletek és letöltési linkek itt:
www.unrealtournament.com/ut2003/contest.php

Rengeteg impozáns kép jelent meg a korábban már említett Call of Duty: German Front modból, amelyben egyjátékos küldetésekben harcolhatunk Németország oldalán. Érdekes megközelítés, bár szerintem a játékok nem véletlenül hanyagolták ezt a témát… A mod egyébként igen jó néz ki, érdemes meglátogatni a weboldalát.
gfm.justgamers.info/eng

Letölthető a Heat of Battle 0.31-es verziója: a hibajavításon kívül turbózták a grafikán, kicserélték a menüt, új képeket láthatunk a pályák betöltése közben, és három új fegyvert is tartalmaz a csomag.
www.planetcallofduty.com/addon/mods/heatofbattle

A Call of Duty SWAT modjáról nagyobb anyag jelent meg a játék weboldalán új pályák, fegyverek, játékosmodellek formájában. A fejlesztők továbbra sem hanyagolják el az oldal frissítését, érdemes látogatni!
www.planetcallofduty.com/swat

Kiadták a HL Rally 1.1-es verzióját. A tekintélyes mennyiségű bugjavítás mellett néhány pályán is történtek változások, sőt kapunk három új útvonalat is.
www.hlrally.net

Hét új pályával jelent meg az 1.2.2-es Battlegrounds mod, ezen kívül javították a játék motorján is. Új fűrenderelési technikát alkalmaz a program, és módosították a fizikán: a golyók röppályája valóságosabb lett. A mod egyébként a HL motor segítségével kelti életre az amerikai függetlenségi háborút.
www.bgmod.com

Az Ubisoft dicséretes módon támogatja a Far Cry modközösséget, a kiadó weboldalán az ismert modok linkjeinek gyűjteménye mellett rengeteg információ is található róluk.
www.farcry.ubi.com/mods.php

A szürke eminenciás: Brian Reynolds

A Firaxis-triumvirátus: Sid (balra), Brian (középen), és Douglas (jobbra)

Nem olyan nehéz jó stratégiai AI-t készíteni, mint azt sokan gondolják. Először is megtanítod neki a játék alapszabályait, és az összes stratégiai-taktikai trükköt, amit magad kitaláltál. Aztán már csak játszani kell a gép ellen látástól vakulásig, és ha észreveszed, hogy valami ostobaságot tesz, kijavítani a hibát...

- Brian Reynolds, 2000

"Mivel világéletemben történelmi alapú stratégiai játékokat készítettem, nem volt kérdéses, hogy ilyen alapon fogok nekiállni a sci-fi környezetű Alpha Centaurinak is. Tehát hatalmas lézerfegyverek és kis zöld emberkék helyett megpróbáltam az emberiség történelmét előrevetíteni a jövőbe, és elkészíteni az első történelmi sci-fi játékot... Ez érdekes problémákhoz vezetett: bizonyos szintű alapműveltség nélkül egyszerűen nem lehetett megérteni a játékot. A Civilizationben könnyű volt megértetni a játékossal a játék lényegét, hiszen mindenki tudja, mi a kerék, vagy a matematika. Na de a részecskegyorsító? Polimorfikus szoftverek? Lineáris algebra?"

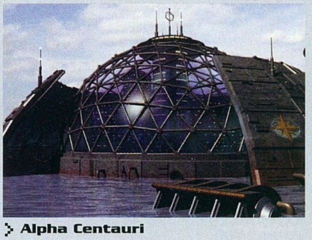
Sorozatunk e havi vendége évekig Sid Meier árnyékában élt; valójában ő volt a kreatív géniusz sok olyan játék mögött, amit a közvélemény Sidnek tulajdonít. Őt azonban ez cseppet sem zavarja, a mai napig a legnagyobb tisztelet hangján beszél a mesterről – de azért pár éve csak megalapította saját cégét, hogy ott folytassa az Év Stratégiája címeket nyerő játékok készítését...

Brian Reynolds 1968-ban született Kaliforniában. Ahogy a Legbefolyásosabb sorozat vendégei esetében már megszokhattuk, már gyerekkorában elbűvölte a játékok és az elektronika világa. Amikor 13 évesen megkapta első számítógépét (egy TSR80-ast), már a stratégiai játékok rabja volt, szenvedélyes Rizikó- és Stratego-rajongó. Saját szakállára kezdte el a Basic nyelv tanulását, és még középiskolás sem volt, amikor sikerült eladnia első játékát – a Quest című RPG-ért 200 dollárt fizetett neki a Softside című magazin. A gimnázium mellett tovább folytatta autodidakta módon a programozás tanulását: a Fortran, C és assembly nyelvek következtek. Amikor eljutott az egyetemre (a híres Berkeley-re járt), rájött, hogy ott nem sok újat tudnak neki mondani a számítógépekről – de legalább jó kis mellékes keresetet jelentett neki, hogy 2-3 évfolyammal felette járó diákokat korrepetált programozásból. Ha már itt vagyok, tanuljak is valamit – gondolta hősünk, majd átiratkozott filozófia, és európai történelem szakra. Ez sem bizonyult a legjobb döntésnek, a történelem ugyan bejött, de a filozófia nagyon nem – ezért Brian új elfoglaltságok után nézett. Folytatta a programozás tanulását, emellett megszállott (és profi!) pókerjátékossá vált, és végzetesen belemerült a számítógépes játékok világába is. Ennek fő oka az Empire című stratégiai játék volt, ami előtt üldögélve Brian és évfolyamtársai jóval több időt töltöttek, mint az egyetemen; Brian programozói tudását arra használta, hogy a program kódjába belenyúlva javítson a játékegyensúlyon, és korrigálja az AI hibáit. Mindemellett Brian roppant mód nem élvezte az egyetemi éveket, aminek fő oka az lehetett, hogy a borzasztóan drága Kaliforniában gyakorlatilag nyomorgott 9000 dolláros évi ösztöndíjából. Végzősként már csak arra tudott gondolni, hogy minél messzebb kerüljön Kaliforniától, és lehetőleg olyan munkát tudjon szerezni magának, ami a játékokkal kapcsolatos. Diplomamunkája mellett (és esetenként helyett) összeütött egy Populous-szerű játékdemót, VGA grafikával, AdLib hanggal (ebben az a nagy szám, hogy az utolsó bitig mindent maga írt, nem használt előre gyártott librarykat, programmodulokat). Ahogy elkészült a demó, Brian elküldte annak a két cégnek, akinek a játékait a legnagyobbra tartotta (és jó messze laktak Kaliforniától...): az Originnek Texasba, és a MicroProse-nak Marylandbe. Utóbbi hamarabb válaszolt – és Brian máris repült Sid Meier és csapata felé...

A Firaxis '96-ban. Milyen fiatalok...

Sid alatt

Brian 23 éves volt, amikor '91-ben belépett a MicroProse-hoz – a csapat messze legfiatalabb tagja. A cég éppen a kalandjátékok Sierra és LucasArts által uralt világába próbált betörni, Briant rögtön meg is tették a kalandjáték-szekció vezető programozójának. Két év alatt három (erős közepes, de a nagyon kemény konkurencia mellett hamar feledésbe merült) hagyományos point and click irányítású grafikus kaland került ki hősünk keze alól. Elsőként a Rex Nebular (humoros sci-fi történet), aztán a Return of the Phantom (misztikus nyomozós sztori Raymond Benson, a hivatalos James Bond regények írójának tollából), majd a Dragonsphere című fantasy kaland. Utóbbi projektben dolgo-


Alpha Centauri

zott együtt először Brian későbbi elválaszthatatlan társával, a designer Douglas Kaufmannal.

Bár a kalandjáték-vonal nem ért el jelentős sikereket, a MicroProse vezetése felfigyelt Brianre, és megadták neki, amire már évek óta várt: stratégiai játékot készíthetett Sid Meierrel! A Civilization nem hivatalos folytatásának szánt Colonization fura alkotás volt: Sid nem nagyon szeretett folytatásokat készíteni (egészen a Civ 2-ig nem is volt olyan folytatás-játéka, ami anyagilag sikeres lett volna), a MicroProse vezetése azonban nyilvánvaló okoknál fogva erőltette azokat. Így hát Sid kitalálta a Colonizationt, ami folytatás is, meg nem is, ráadásul Brian személyében megtalálta az embert, aki képes olyan szinten vinni a vállán a projektet, hogy ő tud mellette a maga kis ügyleteire (ami ez idő tájt a CPU Bach című zenekomponáló AI volt). Brian élt is a kínálkozó lehetőséggel, egy személyben volt programozó, kreatív tervező, háttéranyag-kutató, és teszter a játékhoz, míg Sid csak felügyelte a fejlesztést, és ötletekkel segítette a játékélmény kialakítását. Hogy ne legyen ennyire egyszerű a helyzet, Brian a játék fejlesztése közben egy washingtoni élő szerepjáték partin (amit egyébként Sandy Petersen szervezett: a Call of Cthulhu szerepjáték alkotója, abban az időben Micro-Prose-fejlesztő, később Quake-pályatervező, ma pedig az Ensemble egyik oszlopos tagja) megismerkedett későbbi feleségével, akivel egy hónappal a Colonization végső elkészülte előtt össze is házasodtak. Kis híján lázadás tört ki a napi 18 órákat robotoló Colonization-fejlesztőcsapatban, amikor meghallották, hogy Brian a legnagyobb hajrá közepén elmegy egy hétre nászútra... A játék '94 szeptemberében jelent meg, hatalmas reklámkampány közepette, és – mivel a lehetetlen, azaz a Civilization felülmúlása nem sikerült neki – általános csalódottságot keltett a játékosok és a sajtó köreiben (anyagilag mindenesetre jövedelmező lett a MicroProse számára). Sid azonban folytatta a remekül bevált együttműködést Briannel, sőt minden eddiginél szabadabb kezet adott neki az igazi Civilization-folytatáshoz. Olyannyira, hogy egy kezdeti, mindössze két órás megbeszélés után Sid már gyakorlatilag nem is szólt bele a játékba, azt teljes mértékben Kaufman és Brian gondjaira bízta. Még abba is belement (és ami még nagyobb szó: rávette az akkor tőle igencsak eltávolodott MicroProse-vezetést is!), hogy Brian egy évre Európába költözzön (a felesége után, aki ösztöndíjat kapott Angliában), és onnan távmunkában készítse el a Civ 2 terveit. Bármilyen valószínűtlennek tűnik is, a többszörösen minden idők legjobb játékának választott Civilization 2 úgy készült, hogy a vezető designer 8000 kilométerre volt a csapattól, és egy éven át interneten, illetve heti egy óra telefonbeszélgetésen keresztül vezette a csapatot. A New Yorkshire-i házikó magányában pedig megszületett a Civ 2 máig legendás AI-ja, diplomáciai rendszere, példaértékűen kiegyensúlyozott játékmenete – valamint Brian első gyermeke (emberünk összekötötte a kellemest a hasznossal az angol kiküldetésen...). '96 februárjában megjelent a játék – a Microprose öt számjegyű eladási eredményeket várt tőle, ehhez képest Brian első milliós bestsellere lett! Brian diadalmasan tért vissza Amerikába – ahol a MicroProse-cégvezetéssel háborúban álló fejlesztői társaság fogadta. Amikor Sid Meier felajánlotta, hogy egyenrangú partnerként tartson vele új cégébe, a Firaxisba, nem gondolkodott sokáig...

Sid mellett

A Firaxisnak elnevezett új cég minden szempontból a MicroProse ellentéte volt: kicsi (mindössze 20 fejlesztő két játékra!), családias, közvetlen társaság, mint a régi szép időkben. Brian három hónapig Sid új háborús játékán, a Gettysburg!-ön dolgozott, majd jött a régi jó recept: az ismét csak nem hivatalos Civilization utód Alpha Centauri projekt megint Sid neve alatt, de Brian vezényletével indult el. A nagy újítás: a történet a Civ vége után folytatódik, a világűr meghódításával, pontosabban egy bolygó kolonizálásával. A munka elég nyögvenyelősen haladt (lásd e havi idézeteink egyikét), de a csapat hamarosan nem várt helyről kapott segítséget. A játékot kiadó Electronic Arts egyik alapítója Bing Gordon valósággal beleszeretett a játékba, és két éven keresztül havonta egy teljes hétvégét a Firaxisnál töltött Briannal a játékot csiszolgatva, új ötletekkel segítve a munkát. Bing intézte el azt is, hogy a létszámhiánnyal küszködő csapat kapjon egy külső grafikus motort, ne kelljen maguknak írni azt is – később kiderült, hogy a licencelt voxeles engine-nel több gondjuk volt, mintha a nulláról írtak volna sajátot... A sok akadályon átkecmeregve '99 tavaszán megjelent az Alpha Centauri, és Brian második milliós eladású játékává vált – nem sokkal ezután a mértékadó PC Gamer magazin a játékvilág 25 legfontosabb személye közé választotta Briant, elismerésül a Sid árnyékában végzett munkájáért.

Amikor '99 májusában az E3-on bejelentették, hogy a Firaxis elkészíti a Civilization harmadik részét, Sid ismét a már többször bevált módszert alkalmazta: Brian kezébe adta a vezető designeri pálcát, hogy aktuális magánprojektjével (ami ezúttal a Dinosaurs című, soha meg nem jelent játék volt) tudjon foglalkozni. Brian azonban most már többre vágyott, és visszautasította a felkérést egy újabb Civ-folytatásra...

Sid nélkül

2000 februárjában Brian az egész játékvilágot meglepte bejelentésével: eladja a Firaxisban meglevő tulajdonrészét, és Big Huge Games néven új céget alapít (a név eredetéről Brian csak annyit mondott: „...hogy ne legyen nehéz dolguk az újságíróknak a szalagcímek kitalálásakor!"). Az új csapat a Firaxis főhadiszállásától mindössze 10 km-re, Timonium városkájában telepedett le. Első projektjük támogatójaként nem kisebb nevet, mint a Microsoftot sikerült megnyerniük. A legenda szerint Brian pontos, minden részletre kiterjedő, több éves üzleti tervvel indult tárgyalni 2000 márciusában a szoftveróriás képviselőivel – játéktervet azonban nem vitt magával, s csak útban a repülőtérre értesült arról, hogy a redmondiak elsősorban arra lennének kíváncsiak! A Rise of Nations első tervei így a repülőúton születtek. Brian már évek óta vonzódott az RTS műfajhoz (profi Age of Kings játékossá edzette magát, máig versenyez Cattle néven a DaRq klánban), új játékában valós idejű környezetbe ültette át a Civilization játékmenetét. A 2000 júliusában 35 emberrel elindult fejlesztés nem ment olyan könnyen, mint ahogy azt Brian elképzelte – Sid hiánya, illetve az újszerű koncepció buktatói erősen elnyújtották a projektet. Végül 2003 nyarán megjelent a játék, és új ötleteivel, meglepő megoldásaival, és tökéletesre csiszolt játékmenetével mindenkit levett a lábáról: az év végén szinte betemették az Év Stratégiája, és Év Játéka díjak. Azóta Brian és csapata feltűnően csendben van. A minap megjelent a Thrones & Patriots kiegészítő, de nyílt titok, hogy emellett gőzerővel dolgoznak valamin... valamin, amiről vélhetően a jövő évi E3-on hull majd le a lepel!

Hancu

> A Civilization egyik védjegye: ha lemaradunk a fejlődésben, így járunk

> Rise of Nations

Az idei E3 egyik nagy eseménye volt két kézikonzol, a Sony PSP és a Nintendo DS bemutatkozása, és megmérkőzése – emellett soha nem látott mértékben voltak jelen a GBA-ra készített játékok a világ legnagyobb szórakoztatóelektronikai kiállításán. Mindez megerősítette azt, amit a szakemberek korábban, a Game Developers Conference 2004-en hangoztattak: a játékfejlesztők nagy jövőt látnak a kézikonzolokban.**

Konzolháború

Jelenleg a GBA a legnépszerűbb kézikonzol, de ez az állapot hamarosan megváltozhat. A Nokia N-Gage ugyan nem tudott komoly vevőtábort szerezni (nem véletlenül...), ám a játéktechnikai újdonságokra építő kétképernyős Nintendo DS, a Playstation 2 képességeit megközelítő Sony PSP és a PDA-konzol hibrid Tapwave Zodiac elterjedésével újabb generációváltásra kerülhet sor. A hardvergyártók is készülnek erre: mind az Nvidia, mind az ATI elkészült a maga kis, kézi-

Hátráltató tényezők

A technikai fejlődés azonban mint szokott, most is technikai akadályokkal jár. Az új, 3D-t támogató megoldások jóval több energiát fogyasztanak, mint elődeik, ezért a gyártóknak mindenekelőtt az akkumulátorokat kell továbbfejleszteniük. Gond lehet az is, hogy egyes platformokon nincsenek még kiforrott API-szabványok. Az OpenGL csak most készül megtelepedni a mobil eszközökön is (a GoForce támogatni fogja), de olyan új versenyzőkkel is számolni kell, mint a

> 16 millió színnel messze a legtökéletesebb képminőséget nyújtja a Sony újdonsága

Kézenfekvő dolgok

Amikor főszerkesztőnk pár éve megvette első Gameboyát, Hancuval lefitymálóan csak kvarcjátékként emlegettük a masinát. Idén viszont megszeppenve hümmögtünk, amikor láttuk, hogy mire képes a Sony „kvarcjátéka", a PSP. A kézikonzolok óriási fejlődést tettek meg azóta, hogy a Donkey Kong és Pac Man automaták miniváltozatai az otthonokba költöztek a 80-as évek elején. A kávéfőző méretű gépek egyre kisebbek lettek (a kvarcjátékok is ennek az evolúciónak voltak az állomásai), majd az Atari Lynx és a Nintendo Gameboy megjelenésével kezdett komolyabbá válni a helyzet, és onnantól kezdtek egyre inkább érvényesülni a játékipari szabályok ezen a piaci szegmensen is. A Gameboy Colorban már az első színes kézikonzolt üdvözölhettük, az új generáció, a GBA megjelenése előtt pedig már a mobiltelefonokon és a PDA-kon is felbukkantak a klasszikus játékműfajok és játékok.

hardverre tervezett 3D-technológiájával. A GoForce, illetve Imageon fantázianevű kártyákról bizonyára hallunk még, már csak azért is, mert például a hírek szerint a következő Ipaq PDA-kban az előbbi fog dolgozni. Ráadásul még nem is beszéltünk az esetleges WiFi és Bluetooth támogatásról, ami egyre több konzol feature-listájában jelenik meg (a Sony PSP-nek például lesz), és ami forradalmasítja a kézikonzolos játékokat. Csoda-e, hogy ilyen kilátások mellett arról beszélgettek a játékfejlesztők a GDC 2004-en, hogy a következő év igazán nagy újításait a kézikonzol-piac fogja produkálni? Csoda-e, hogy jobbnál jobb régi-új játékok (mint a Tony Hawk Pro Skater, a GTA és a Neverwinter Nights) készülnek ezekre a „kvarcjátékokra"?

Microsoft reménysége, a PDA-kon is működő XNA. Végül, de nem utolsósorban a kézikonzolok hűtése is jelentős probléma – az újabb kézihardveres 3D kártyák ugyanis ugyanúgy ventilátoros hűtést igényelnek, mint nagyobb társaik. A ventilátor viszont nagy, esetenként hangos, kényelmetlenné teheti a konzol/PDA fogását, arról nem is beszélve, hogy igencsak fogyasztja az áramot. A hardvergyártóknak tehát erre is ki kell még találniuk valamilyen felhasználóbarát megoldást. De ezzel együtt a kézihardverek diadalmenete töretlennek mondható. A szakemberek azt jósolják, hogy a GDC 2005, és a jövő évi E3 még inkább ezekről az apró szerkezetekről és a rajtuk futó játékokról fog szólni. Kíváncsian várjuk – izgalmas lesz végignézni, hova jut ez az iparág egy, két, sok év alatt.

Stöki

> Dávid lesz az egykori Góliátból..?

	Gameboy Advance	N-Gage	Nintendo DualScreen	Sony PSP	Tapwave Zodiac
Processzor	16,78 MHz	104 MHz	2 processzor, 67 és 33 MHz	333 MHz	200 MHz
Memória	288 KB	4 MB	4 MB	32 MB	32 vagy 128 MB
Felbontás	240 * 160	176 * 208	2 képernyő, 256 * 192/képernyő	480 * 272	480 * 320
Színpaletta	32 768	4 096	262 144	16,77 millió	65 000

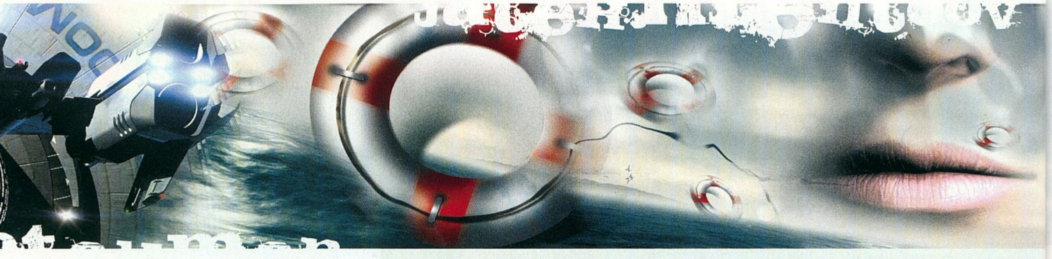
1.696 Ft

VOGEL BURDA COMMUNICATIONS

CHIP Digitális Videó & Fotó magazin

Játékmentőöv

Elakadtál egy játékban? Segítünk



GORKY ZERO

Sziasztok!
A 3. nagy küldetésen vagyok, és a központi számítógéphez kell elmennem. Jobban mondva oda eljutottam, csak utána menekülnöm kell a csapda elől (mérges gáz) és csak egy lehetséges út van, egy ajtó, ami jelszóval van védve. A jelszót nekem kell kitalálni egy hanganyag alapján, de mivel nekem elég botfülem van, így nem találom ki, mi lehet a kód.
Előre is kösz, türelmetlenül várom válaszotokat: ze123

A kódot véletlenszerűen generálja a játék, így mindenkinél más és más. Két alternatívát tudnék javasolni: vagy keresel egy vájtfülűt, aki segít vagy a http://gorky.gry-online.pl rajongói oldal download szekciójából lehúzod az ajtó utáni aktuális mentést.

SPLINTER CELL

Kedves Szerkesztőség!
Elakadtam a Splinter Cellben. A védelmi minisztériumban járok, ott, ahol ki kell hallgatni két férfit a liftben a mikrofonnal. Sehogy se tudom kihallgatni őket, végig nyomom a lövés gombot, és a mikrofont a két ember között tartom. Amikor felérnek a lifttel, akkor egy kis üzenet jelenik meg, ami közli velem, hogy nem sikerült a küldetés. Már mindent próbáltam, de nekem nem sikerült, tudnának segíteni?
Válaszukat előre is köszönöm. Egy olvasó: Thamas

Splinter Cell E gomb

A tűzgombot nem kell nyomni a lézermikrofonnál, elég ha az eszköztárban kiválasztod, az "E" gombbal használatba veszed, és a kiválasztott felületre irányítod. A küldetés nem feltétlenül a rossz lehallgatás miatt bukta (bár időben el kell kezdeni), lehet hogy a pályán valahol túlságosan szem előtt hagytál egy hullát, és pont a liftes jelenet alatt fedezik fel (ergo érdemes újra kezdeni, és eldugdosni a kigyilkolt fickókat)...

SILENT HILL 2

Hellosztok!
Elakadtam a Silent Hill 2-ben a born to wish-ben, amikor a lányt kell irányítanom! Nos éppen ott akadtam el, ahol találtam 3 fémlapot, és ezeket egy sírra kell rárakni, csak nem tudom a helyes sorrendet. A legkönnyebb fokozatban játszom.
A választ előre is köszönöm, egy kedves olvasótok: Ádám

- A vöröset "simán"
- A fehéret 90 fokkal jobbra forgatva
- A feketét 90 fokkal jobbra forgatva

TOMB RAIDER:TAoD

Hello!
Elakadtam a Tomb Raider: The Angel of Darknessben, ott, hogy Von Croy apartmanjából kell menekülni. Másodszorra is elkergettem a merénylőmet, és újra kiértem a folyosóra, ami tele van dinamittal, de bárhogy próbálok átmenni, mindig fölrobbanok.
Légyszi segítsetek!
Startika

Oldalazó ugrással próbálj átjutni a három lézercsapdán. Állj a lézer elé, fordulj derékszögbe, és úgy ugorj!

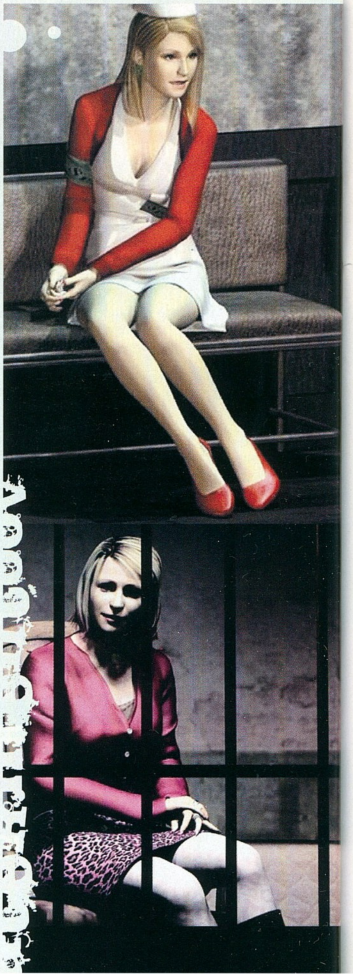
OpenGL

Sziasztok!
Először is bocsi, ha rossz helyre írok, de nem tudtam, hogy ez a gond, amivel felétek fordulok, hova való. A gond a következő: (Ja, zárójelben még megjegyzem hogy nekem jelenleg nagyon gyenge gépem van és most csak régebbi játékokat tudok futtatni, pl.: Jedi Knight 2.) Ahányszor megpróbálok belépni mondjuk az előbb példaként említett Jedi Outcastban ezt írja ki:

GLW_StartOpenGL ( ) could not load OpenGL subsystem. (stb, itt egy szép hosszú idézet következik, ami így ér véget:)

GLW_StartOpenGL() – could not load OpenGL subsystem

Hát ennyi. Az egészben az a pláne, hogy szinte semmit nem értek angolul. Nagyon kérlek, lehetőleg segítsetek, de mindenképpen válaszoljatok!!! Ez nagyon fontos lenne nekem. Ha mondjuk hiányzik egy file, akkor

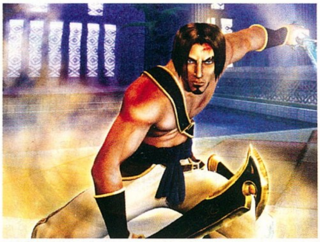


azt is küldjétek el, vagy írjátok meg, hogy honnan lehet beszerezni. Kérlek vegyétek komolyan és próbáljatok meg segíteni!
Király az újság!!!
Üdv: Zoli

Szia!
Ezt a gondot nagy valószínűséggel az okozza, hogy a videokártyád, vagy a hozzá telepített driver nem támogatja az OpenGL-t, amin keresztül a program kommunikál a videokártyával. Nézd meg, milyen VGA vezérlő van a gépedben és telepítsd fel az ahhoz szükséges legújabb vezérlőszoftvert. nVidia chipkészlettel felszerelt kártyák esetében (Pl. GeForce) a Detonatort (www.nvidia.com), ATI-nál pedig a Catalystet (www.ati.com). Ha ez megtörtént, ellenőrizd, vajon a legfrissebb DirectX9.0b telepítve van-e a gépedre.

Prince of Persia

Tisztelt PC Guru!
Elakadtam, immár nem először a Prince of Persia legújabb részében. A 89%-ánál járok a játéknak, mikor



újra ki kell nyitnunk a homokórát. De a fővarázsló megakadályoz bennünket a feladat végrehajtásában, ráadásul még a tőrt is majdnem elveszi tőlünk. Mi Farah hercegnővel elrepülünk valahova, valamiféle sírkamrába. Farah felnyit egy sírt és beleugrik, majd a herceggel mi is követjük példáját. Ekkor megkapjuk az irányítást és hosszan egy spirál alakú folyosón kell lefele futnunk. Leérve egy kör alakú terembe érünk, aminek oldalában kisebb folyosók vannak, amikbe ha bemegyünk, rögtön visszaugrunk a terem bejáratához. A terem közepén egy medence van, a medence közepén pedig egy szobor. Közben folyton a hercegnő hangját halljuk, és így beszélget vele a herceg: Hol vagy, Farah? Itt vagyok fent – hangzik a válasz. Nagyon elkel a segítségük, mert nagyon izgat, mi lehet a játék vége. Sok mindent megpróbáltam már, de sajnos erre nem bírtam rájönni.

Tisztelettel,
Mosonyi Zoltán

Kedves Zoltán!
Az igen idegesítő megoldás az, hogy bizonyos sorrendben kell belépni a függönyök mögé. Amint rossz bejáraton megy be, azonnal kezdheti újra az egészet. Ha azt az ajtót vesszük nulladiknak, amelyiken bejött, és jobbra, az óramutató járásával megegyezően megszámozzuk a bejáratokat, a sorrend a következő:
1. szint: 4-7-3-1
2. szint: 4-9-5

CHEAT

CALL OF DUTY

Indítsd a játékot „+set monkeytoy 0 +set sv_cheats 1", vagy a „+set thereisacow 1337 +set developer 1 +set sv_cheats 1 +set monkeytoy 0" paraméterrel (idézőjelek nélkül).

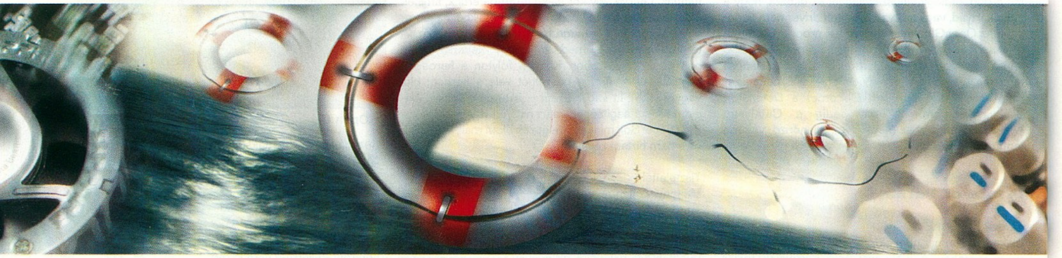
Open GL

Kezdd el a játékot, majd a ~ gombbal hívd be a konzolt és ide írd be a kódokat:

setrandom sv_cheats 1 - cheat mód aktiválása
god - sérthetetlenség
give * - kért * nevű tárgy
give health - maximális egészség
notarget - ellenség nem lő rád
noclip – átjárható falak
give all - összes tárgy (sokszor lefagy a játék ilyenkor!)
give ammo - lőszer (sokszor lefagy a játék ilyenkor!)
lv_* - ugrás a * nevű pályára
spawn_* - fegyver (a * helyére a fegyver nevét írjuk be pl. spawn_BAR)
Zoomies - 20x zoom
999 - 999 töltény a nálad lévő fegyverekbe
GunsGunsGuns - különböző országok fegyverei
Megjegyzés: Ha a kódok beírása után a következő jelenik meg: „sv_cheats are read only",
akkor próbáld ezt beírni a konzolba: „setrandom sv_cheats 1". Ha pedig a „cheats are not enabled on this server" üzenet jelenik meg, akkor írd be: „spdevmap burnville".

Hardver mentőöv

Gáz van a hardvereddel? Megoldjuk.



Procit az MSI KT3 Ultra2-be

Szevasztok!
Azt szeretném megtudni, hogy melyik a legerősebb proci, amit bele tudnék rakni a gépembe? A konfigom: MSI KT3 Ultra2 Via KT333, AMD 2200+, 640 MB, a videokártyát le sem merem írni (GF4MX440-64). Jó lenne, ha a 2500+-os belemehetne, mert a memóriát talán DDR333MHz-en is járathatnám. Kérdés 2: Ha ez így menne, akkor milyen VGA kártya lenne hozzá a legjobb? Válaszotokat előre is köszönöm!
Ja! Az újság jó, de az új köntöst még szoknom kell.
Üdv. Fatka

Kedves Fatka!

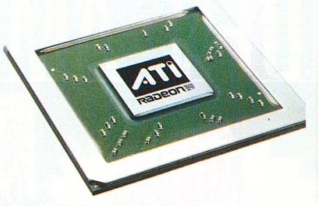
A gyártó honlapja szerint ebbe az alaplapba maximálisan AMD Athlon XP 2700+ processzor illeszthető, tehát a 2500+ még gond nélkül belemegy. Ahogy a lap típusából is kitűnik, képes a memóriát 333MHz-en hajtani, tehát ezzel sem lehet probléma. Egy ilyen procihoz teljesítményben kb. egy ATI Radeon 9600XT chippel szerelt videokártya illik legjobban, 128MB DDR RAM-mal.
Konkrét ajánlatunk a Club3D ATI Radeon 9600XT, Vivo (Video In, és Video Out), ennek ára jelenleg kb. bruttó 45000 Ft.

Gépbővítés AMD vonalon

Hi PC Guru!
Nemrég elszántam magam a gépbővítésre, de előtte azért a ti segítségeteket is kérném. A meglévő gépem egy Epox KT400-as alaplappal, egy AMD Athlon XP 2500+, egy GeForce FX 5200 128MB VGA-val, 60GB vinyóval, és 256MB 333MHz DDR RAM-mal van megáldva. Úgy gondoltam veszek egy jobb alapot, mivel a meglévő már nem sok extrát tud befogadni, itt egy Epox K8T800-as példányra gondoltam, valamint elkelne 512MB memória is, de még nem tudom, milyen márkát válasszak, először egy Kingstonra gondoltam. Ja, és szerintetek vegyek új 3D kártyát vagy ne? Előre is Kösz: Xnerob
Ui.: sokkal királyabb az újság, mint volt!
Borenszki Ádám

Kedves Ádám, alias Xnerob!

Ha egy K8T800-as lapot akarsz újítani, akkor tudnod kell, hogy a régi Athlon XP procidat is ki kell cserélned, mert nem fog belemenni az újba. Ehhez az alaplaphoz (a típusa pontosan Epox EP-8HDA3+) Athlon 64 proci való (Socket-754). A Kingston memória jó választás, de előfordulhat, hogy éppen nem kapható, ez esetben még a következő márkák jöhetnek szóba: OCZ, Corsair, Samsung, Infineon. Ezeket mind nyugodtan meg lehet venni, megbízható, minőségi darabok. Ha pénzed engedi, mindenképpen javasoljuk a videokártya nyugdíjazását is, ilyen kaliberű géphez legalább egy ATI Radeon 9600XT-s kártyát ajánlunk (ld. előző levél).



Napjaink slágerchipje...

Szaggat a Far Cry

Sziasztok!
Egy tanács kéne: Kaptam szeptemberben egy új gépet. Sorolom az alkatrészeit: AMD 2500 MHz, 256 MB RAM, GeForce FX5200 (128 MB), XP van rajta. Az a gond, hogy a Far Cry nagyon beszaggat, tehát játszhatatlan! Nektek mi a véleményetek? Talán gyenge a gép, vagy valami más a probléma?
Legyszi írjatok, nagyon fontos lenne.
Egy nagy rajongotok: Gábor

Kedves Gábor!

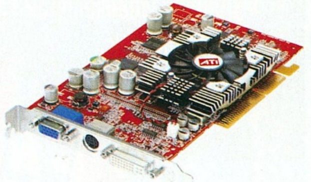
Nos igen, visszatérő probléma mostanság a CryEngine motor falánksága (a látványért meg kell fizetni ugyebár...). 512MB RAM nélkül nincs értelme elindítani a játékot, de hogy igazán élvezhetően fusson (ne 640x480-as felbontásban, 10 fps-sel, képregény üzemmódban), legalább 1 GB RAM-ot érdemes alátenni. Emellett azt az FX5200-at is erősen ajánlott kicsit izmosabb kártyára cserélni, legalább nVidia FX5700 Ultra-ra, de inkább ATI 9600XT-re.

Az UT2004 is szaggat...

Hello!
Van egy kis gondom. Megvettem az UT 2004-et, jó is meg király meg minden, de az a baj hogy néha kegyetlenül szaggat! Nem tudnátok valami tippet adni, hogy mi lehet a hiba? (Radeon 7500 a VGA kártyám, a videokártyát meg nem tudom.)
Előre is kösz!
MAJONeZ THe ONe

Kedves MAJONeZ THe ONe!

Ajjaj. A hiba a videokártyában van (ami esetünkben megegyezik a videokártyával is...) szegény R7500 már igencsak idejétmúlt darab, izzadhat rendesen, amikor megkínálod az UT2004-el. Ha élvezhető minőségben szeretnél játszani a programmal, bizony nyugdíjaznod kell azt a 7500-at... Legalább Radeon 9600 vagy FX5600 legyen az új kártya. Ezekkel már elfogadhatóan hasít az UT2004. Sajna nem írtad le a konfigod többi tartozékát, pedig elképzelhető, hogy van még egy-két gyenge láncszem a gépben. Ha jól kinéző grafikával szeretnéd nyomni az UT2004-et, minimum 2-2,5 GHz-es proci és 512 MB RAM szükséges, kivéve, ha diavetítés-szerűen kirakott állóképekben szeretnél gyönyörködni...



... és kártyája

Általános tudnivalók

Ha valamilyen oknál fogva rakoncátlankodik a gépetek (például valamelyik játékban textúrahibákat produkál a videokártya) és emiatt írnátok nekünk, előtte telepítsétek fel minden hardverelemhez a legújabb meghajtóprogramokat. Ha csak egy konkrét játékkal van gond, az ahhoz elérhető javításokat is rakjátok fel. Ez önmagában sokszor megoldja a problémát! Ha mégsem jártok sikerrel, leveleiteket továbbra is várjuk a *hwmentoov@pcguru.hu* e-mail címre.

Általános tudnivalók

A hardver mentőövnek küldött olvasói leveleket szerkesztett és szükség szerint érthetőbb formára átfogalmazott alakban közöljük, de maximálisan törekszünk az eredeti tartalom minél pontosabb visszaadására. Mindamellett kérünk benneteket arra, hogy ne rugaszkodjatok el a magyar helyesírás alapvető szabályaitól, mert így kisebb eséllyel kaptok választ.

Joc

Prescott az Asus P4P800S-be

Hello mindenkinek!!!
Azt szeretném kérdezni, hogy mit tudtok a Pentium4 (Prescott) 2,8 GHz-es, 800MHz FSB-s processzorról? Mert én most szeretnék venni egy ilyet (43 ezer Ft-ba kerülne), csak nem tudom, hogy felismeri-e az alaplapom, ami egy Asus P4P800-S, 848P-s chipsettel. Igen, 848P... Ha csak 865-östől ismeri fel, akkor először egy ABIT IC-7-re gyűjtenék (26 ezer Ft). Jó pár ezer forintot megspórolnátok nekem, ha válaszolnátok, mert én nem tudom senkitől megkérdezni. Mindenki azt mondja, hogy „talán jó, ha meg nem jó, majd veszel új alaplapot!"
Válaszotokat előre is köszönöm!
ETNES

Kedves ETNES!

Az Asus honlapjának tanúsága szerint a P4P800S támogatja a Prescott procikat, tehát nem kell új alaplapra beruháznod. A hűtőre viszont érdemes lesz odafigyelned, mindenképp valamilyen megbízható darabot vásárolj mellé (pl. Zalman, Coolink). Érdemes még tudnod, hogy a 848P – nagyobb testvéreivel szemben – nem támogatja a duálcsatornás memóriahasználatot. Emiatt a rendszered – adott játéktól és az alkalmazott beállításoktól függően – 5-10%-al lassabb lesz a 865/875 chipkészletre épülő megoldásoknál.

Modolás

Hello!
Én már nagyon rég szeretnék egy kis modolást elvégezni a gépen. A hetekben találtam egy jó kis ötletet a radikalmod honlapján. (...) Azt szeretném kérdezni, hogy nehéznek tűnik-e nektek? Valamint tudnátok ajánlani hasonló házat ehhez az ötlethez, meg árat? Én nagyrészt a wentiltech-en nézelődtem cuccok után. Nem tudtok jelszót küldeni vagy legalább az árlistájukat! A ház belseje egyszerűen csak le van fújva? Szerintem jó ötlet lenne az újságban egy mod rovat. Na mit gondoltok, biztos sok embert érdekelne. Előre is köszi.
Readclap

Kedves Readclap!

Először is: egy cég honlapjához tartozó jelszót akkor sem adhatnánk meg, ha esetleg ismernénk azt, nyilván nem véletlenül van ott...

A moddal kapcsolatban pontosan ismernünk kellene a kiindulási alapot (hogy milyen házat szeretnél modolni), valamint azt is, hogy konkrétan milyen változtatásokat akarsz végrehajtani. A leggyakoribb kérdés az, mivel vágjunk lyukat a ház oldalán (acéllemez, szóval nem könnyű...) ventilátornak, szabályozó kütyüknek és mindenféle built-in kijelzőnek, esetleg házi készítésű plexiablaknak. Ennek legegyszerűbb módja, ha ceruzával megrajzolod a házon a kívánt nyílás körvonalait, majd fúrsz egy lyukat akárhol a formán belül. Ezután szerzel egy dekopirfűrészt, bedugod a lyukba a „pengéjét" és kivágod a formát. Amire figyelni érdemes: hangos, és nem árt annyira kiszerelni mindent modolás előtt, amennyire csak lehet, hogy kényelmesebben tudj dolgozni. Ha megvan a lyuk (tegyük fel, hogy plexiablakot akarsz alkotni), a forma (mondjuk négyzet alakú) sarkainál vagy akárhol körülötte fúrsz a lemezre négy lyukat, majd ezekkel fedésben a plexibe négyet (a plexit is vágd nagyjából méretre!). Ezután már csak némi sorjázás kell, meg négy csavar, anyával és gumialátéttel, hogy a plexi ne törjön szét, amikor ráhúzod a csavarokat – de így sem szabad nagyon megszorítani! Csavarozd be a plexit, vegyél pár világító IDE-kábelt vagy LED-es ventillátort, és gyönyörködj. Ventilátor felszerelése ugyanez, csak más alakú/méretű lyuk kell, elé pedig ventilátorrácsot érdemes felszerkeszteni csavarral, elkerülendő, hogy bedaráljon valamit (köröm, a macskád kiálló részei stb.). Ha műanyag lemezbe akarsz lyukat vágni, nyugodtan vedd elő a forrasztópákát és égesd ki ami nem kell, de arra számíts, hogy rettentően büdös lesz... Műanyagra nem kell feltétlenül csavar, jó a patex pisztoly is. Egy tipp: ha el akarod kerülni a családtagok és szomszédok jókívánságait, egy percre se hagyd abba a flexelést és dekopírozást. Utólag mondhatod, hogy nem hallottad a nagy zajban, amit mondtak... Akit komolyabban érdekel a modding, dobjon egy e-mailt a craytyler@freemail.hu -ra, és megbeszéljük mi a gond (nagy-nagy köszönet Ghostnak!). – Talán valami még az újságba is átszivárog belőle, ha van rá igény... – Joc

Támogatóink:
Jelen hardver rovat elkészítéséen segítségünkre voltak: Alien Computers, Multimedia Magyarország

Mike & Cray Tyler

PC GURU kvízjáték

játssz velünk!
3 egyszerű lépésben..

:: keresd fel honlapunkat (www.pcguru.hu/játék)

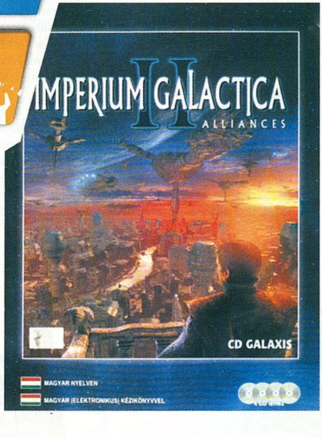
:: töltsd ki a kötelező mezőket

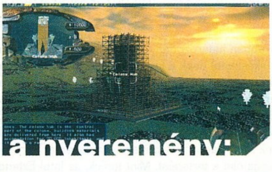
:: válaszolj a kérdésekre

:: jelentkezési határidő:
2004. július 5.

:: sorsolás:
2004. július 9.

VOGEL BURDA COMMUNICATIONS





a nyeremény:
Imperium Galactica II
Játékszoftver 3 CD-vel

Előző játékunk nyertesének nevét megtaláljátok a weboldalunkon

A nyereményjátékban nem vehetnek részt a Vogel Burda Communications Kft. alkalmazottai és azok közvetlen hozzátartozói. A tárgynyeremények készpénzre nem válthatók.

Hardver hírek

Újdonságok és érdekességek a hardverek világából

64 bites asztali Intel processzorok augusztusban

Derült égből villámcsapásként érkezett a hír, miszerint az Intel augusztus 1-jén megkezdi az Extended Memory 64 Technologyt kihasználó asztali Pentium 4 processzorainak forgalmazását. Az új processzorok azonos árban lesznek a hagyományos Pentium 4-ekkel, így a 3,20, 3,40 és 3,60 GHz-es modellek ára rendre 278, 417 és 637 dollár lesz. Augusztus 22-én várhatóan a 3,40 és 3,60 GHz-es kiadások ára 278 és 417 dollárra csökken, míg 637 dollárért 3,80 GHz-est kapunk.

Korábban határozottan állították, hogy a 64 bites utasításkészletet csak a kiszolgálókhoz és munkaállomásokhoz szánt Xeon processzorokban engedélyezik idén, de úgy tűnik, az elmúlt hónapok eseményei változtattak a cég ütemtervén. Még mindig szó van róla, hogy dobozban, végfelhasználóknak címezve nem kapunk ilyen kiadásokat, de természetesen ez nem fogja meggátolni a terjedést. Mint tudjuk, az Intel Extended Memory 64 Technology gyakorlatilag az AMD64 utasításkészlet majdnem teljes támogatását jelenti, vagyis az AMD64 platformra írt kódok ezeken a processzorokon is futni fognak.

Új Prescott mag

Az Intel megerősítette a hírt, miszerint az év vége felé megújul a Prescott mag, 2 MB másodszintű gyorsítótárat, gyorsabb rendszersínt és még sok minden mást kap. A sebesség növekedéséért felelős változtatások mellett a Pentium 4 processzorok is elősegítik az operációs rendszer biztonságos működését, ezt az XD vagy NX bit névre hallgató kapcsoló engedélyezésével biztosítják.
A Windows XP SP2 és későbbi változatok már kihasználják a hardveres védelem előnyeit, így számos káros kód futtatása lehetetlenedik el. Szerencsére ez még nem minden. Az AMD Cool'n'Quiet technológiájához hasonlóan az új Prescottok AAC névre keresztelt szolgáltatása a processzorterhelés függvényében állítja a sebességet, így jelentősen kisebb hőtermelést tudnak elérni.
Az is szóba került, hogy ha a Microsoft kiadja az új, 64 bites képességekkel ellátott Windowsait, és szükségesnek ítélik, akkor akár a Pentium 4 és Celeron család minden tagjánál engedélyezhetik a 64 bites működést. Az új Prescott megjelenése 2004 utolsó negyedévében várható, az első példány 3,73 GHz-en üzemel majd, és 2 MB másodszintű gyorsítótárral gazdálkodik.

Új Opteron processzorok

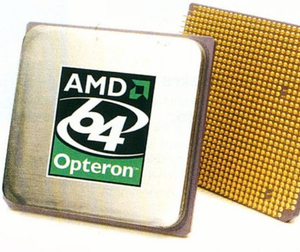
Elkészültek az AMD új Opteron processzorai, melyek már 2,40 GHz-en üzemelnek, és a megcélzott kategóriának megfelelően 150, 250 és 850 néven kerülnek forgalomba.

Az előzetes pletykák ellenére az AMD szóvivője a bejelentés kapcsán kitért arra is, hogy a 90 nanométeres próbagyártás már rég folyamatban van, a tömegtermelés pedig a harmadik negyedévben kezdődhet.

Az Opteron-alapú Sun Fire V20u kiszolgáló, melyben két AMD Opteron 250 dolgozik, a SPECweb99_SSL tesztjében 2500 ügyfelet volt képes egyszerre kiszolgálni, ami egyedülálló a kétprocesszoros megoldások piacán. Mindemellett a hivatalos adatok szerint az új rendszer 37 százalékkal jobb ár/teljesítmény mutatóval rendelkezik, mint a korábbi győztes, az AMD Opteron 248. Ez alátámasztja azt az elképzelést is, miszerint a külön HyperTransport sínnel rendelkező processzorok előnye igazán nagyobb sebességnél mutatkozik meg. Ezer darabos rendelés esetén az új 150, 250 és 850 jelű processzorok rendre 637, 851 és 1514 dollárba kerülnek.

Új Mobile Athlon 64-ek

Az AMD hivatalosan is bejelentette új, alacsony fogyasztású Mobile Athlon 64 processzorait. Jelenleg 1,60, 1,80 és 2,00 GHz-es Mobile Athlon 64-ek vannak forgalomban, 2800+, 3000+ és 3200+ néven. Ezek mindegyike 1 MB másodszintű gyorsítótárral és egycsatornás memóriavezérlővel rendelkezik.
Az új Athlon 64 2700+ 1,60 GHz mellett csak 512 KB másodszintű gyorsítótárat kapott, mert a cég szerint a jelenlegi alkalmazások nem használják ki a nagyobb memória előnyeit, így az alacsonyabb ár vonzóbbá teheti a megoldást.
A nyolcadik generációs AMD processzorok mobil változatai eddig a noteszgépek számára igen sok, 62 W hőt termeltek, de a Cool'n'Quiet technológiának köszönhetően hagyományos használat mellett ez lényegesen alacsonyabb volt. Most tovább javult a helyzet, ugyanis a megújult Mobile Athlon 64 már eleve csak 35 W-ot termel, így a legvékonyabb noteszgépekhez is ideális.
Az alacsony fogyasztású Mobile Athlon 64 2700+ és 2800+ 209 és 241 dollárba kerül ezer darabos tételben.



Megérkezett az NVIDIA MXM

Az NVIDIA új szabványának segítségével fejleszthetővé válhatnak a hordozható számítógépek grafikus egységei is.

A mostani hordozható gépekben lehetséges a processzor, a memória, az optikai meghajtó és a merevlemez lecserélése. Sajnálatos módon a játékos kedvű felhasználók az alapgéphez kapott grafikus kártyát nem tudják cserélni, így ahhoz, hogy minél erősebb VGA-t kapjanak, vásárláskor gyakran pár tízezerrel többet kell fizetni a gépért. A továbbfejlesztés teljesen kizárt, így, ha valaki nincs megelégedve gépének 3D teljesítményével, cserélheti le az egész szerkezetet.
Új fejlesztését az NVIDIA május 17-én mutatta be a nagyközönségnek. Az új szabvány MXM névre hallgat, és a PCI Express technológiára épül. Az új technológia egy picit drágább lesz, mint a mostani, de nem kell félni a plusz költségektől, hiszen egy új noteszgép megvásárlása helyett szinten tarthatjuk gépünket az új MXM szabványú VGA kártyák segítségével.
Az új szabvány, amennyiben bevezetésre kerül, megnyithatja az utat a fejleszthető noteszgépek előtt, így a jövőben az asztali gépekhez hasonlóan egy viszonylag gyengébb gép megvétele után is könnyűszerrel válhatunk egy igazi erőmű tulajdonosává, ha kedvünk és pénztárcánk megengedi.

Természetesen nem kell azt hinnünk, hogy az NVIDIA csupa jó szívből talál ki ilyen remek dolgokat, hiszen ők is a piacból élnek, és a fejleszthető grafikus egységgel ellátott noteszgépek elterjedése esetén újabb piac nyílik meg számukra, ahol grafikus lapkáikat nagy számban értékesíthetik.

MXM Graphics Module

15 738 pont 3DMark03-ban

Újabb elképesztő rekordot állított fel az eddigi csúcstartó 3DMark2001, illetve 3DMark03-ban. A rekorddöntésre Barcelonában (Spanyolország) került sor a System Builder Summit névre hallgató kiállításon. Sami „Macci" Mäkinen egy tuningolt RADEON X800 XT Platinum Edition videokártyát használt, melynek GPU-ja 715 MHz-en, memóriája pedig 639 MHz-en dübörgött. A gépben még volt egy túlhajtott Intel® Pentium® 4 processzor, 1 GB DDR SDRAM, egy 40 GB-os IDE merevlemez és természetesen az alapvető dolgok, amik kellenek egy működő számítógéphez. Az eredmények ezzel a konfiggal egészen elképesztőek, 3DMark 2001-ben 33484 pont, 3DMark03-ban 15738 pont. Az eredményhez csak gratulálni tudunk, viszont valószínűleg nem volt véletlen az sem, hogy ezt a hírt az ATI Technologies Inc. is megírta a weboldalán...

Ehhez a hírhez tartozik részben az az „apróság" is, hogy hazánk egyik jeles túlhajtója is megtalálható a 3DMark03 Hall of Fame-jében a legjobb tíz között. Templomegere az, és 9259 ponttal a 9. helyezett.

AMD Socket 939 z első alaplap az ASUS-tól

Előreláthatólag már e hónap végén megvásárolható Japánban az első Socket 939-es alaplap, az ASUS A8V/Deluxe/WiFi-G.

Nézzük a szolgáltatásokat!
- támogatja a Socket 939-es AMD Athlon 64/AMD Athlon 64 FX CPU-kat és az 1000MHz-es HyperTransport buszt
- VIA K8T800 Pro lapkakészlet, VT8237 I/O vezérlővel
- 4 DIMM csatlakozó, maximum 4 GB PC3200
- 5 PCI és 1 AGP 8x csatlakozó
- 3-csatornás ATA-33/66/100/133 integrált vezérlő
- 4 Serial ATA-150 csatlakozó RAID támogatással
- 10/100/1000 Mbit/s hálózati csatoló a Marveltől vezeték nélküli hálózat 802.11b/g Access Point
- 8 USB 2.0 csatlakozó
- 1 FireWire csatlakozó
- 8 csatornás hang a VIA-tól
- az ASUS alaplapokon már megismert tuning és egyéb opciók

Mint látható az alaplap fel lesz szerelve minden földi jóval, és lassan a vezeték nélküli hálózat kellékei is szériatartozékká válnak. A deszka induló ára Japánban 165 dollár magasságában várható.
Mint ismeretes a Socket 939-es alaplapok az AMD következő generációs Athlon 64 processzorait fogják fogadni. Ez a processzor átmenet lesz a jelenleg kapható egycsatornás memóriavezérlővel gyártott Athlon 64, és az Athlon 64 FX 5x-es processzorok között. A várhatóan nyár végén, ősz elején 939 lábbal a piacra masírozó AMD processzorok mindegyike kétcsatornás memóriavezérlőt kap majd, a másodszintű gyorsítótár mérete azonban csak a fele lesz az FX sorozatban találhatónak.

Tárnok Zoltán

Két új Sony hordozható számítógép

A Sony még ebben a hónapban elkezdi árusítani Japánban a két gépet, melyek úgy néznek ki, mint az átlagos tábla pc-k, ám mégsem azok. Mindkét gép Centrino alapú, és rendes asztali számítógépekre szánt Windows XP operációs rendszer fut rajtuk. A nagyobbik testvér, a Vaio VGN-U70, melyben 1 GHz-es ultra-alacsony energiafogyasztású Pentium M processzor mellett 512 MB memória, valamint 20 GB-os merevlemez, és USB 2.0-ás csatlakozó is helyet kapott. Alapból található benne még egy memóriakártya olvasó/író, ami kezelni tudja a CompactFlash és MemoryStick Pro kártyákat, ezenkívül rendelkezik beépített Wi-Fi adapterrel. A kisebbik testvér, a Vaio VGN-U50 csupán abban különbözik a nagytól, hogy 900 MHz-es ultra-alacsony energiafogyasztású Celeron processzora van, 256 MB memóriája, és ehhez a géphez nem Windows XP Pro, hanem Windows XP Home operációs rendszert kapunk. Elég nagy TFT LCD kijelzője van a gépeknek, melyek 800x600-as felbontással bírnak alaphelyzetben, viszont 1600x1200-as felbontást is használhatunk rajtuk (elméletileg), viszont akkor ez az utóbbi lenne a natív felbontása a kijelzőnek. Erről sajnos nem rendelkezünk pontos információval. A gép méretei 16.7 cm x 10.8 cm x 2.6 cm, tömege 550 gramm, az akkumulátor két és fél órányi működést bír alapesetben. Vásárláskor kapunk hozzá egy sztereó fülhallgatót, amihez távirányító is jár, valamint egy uszony formájú elektronikus tollat (eredetileg stylus, amit talán így fordíthatunk a leghelyesebben: elektronikus toll). A nagy testvér (Vaio VGN-U70) ára 1871, míg az öcsike (Vaio VGN-U50) ára 1595 amerikai dollár.

Kapható a gépekhez ún. bölcső is (ezt Palm gépeknél már megszokhattuk, hiszen ez egy akkumulátor töltő egység), amihez hozzá lehet csatolni a szintén külön kapható billentyűzetet. Sajnos még csak a japánok örülhetnek ennek a terméknek, reméljük hamarosan itt Európában is bemutatják a két gépet.

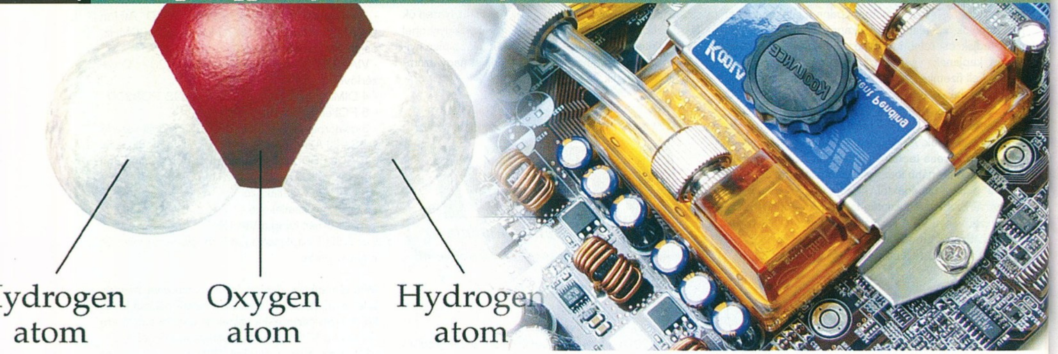
A Sony design terén sem kispályázik

Ezzel lehet villantani

Hűtési akadémia 4. rész

Vízhűtés - rendszerek

Jön a nyár, egyre népszerűbbek a "viziparkok"



Megérkeztünk a számítógépek hűtésével foglalkozó cikkso-rozatunk negyedik részéhez. Ígéretünkhöz híven folytatjuk folyadékhűtéssel foglalkozó bemutatónkat. A múlt havi számban sorra vettük a vízhűtés elemeit, kitértünk a blokkok, és radiátorok fajtáira, és kitárgyaltuk a hűtőfolyadék ideális össze-tételét. Ezek után nincs más dolgunk, mint összeállítani a vízkört és beindítani a hűtést...

Összeállítás

A vízkör összeállításánál, egyáltalán nem mindegy milyen sorrendben kötjük be az egyes elemeket. A pumpa után általában a processzor hűtőblokkja szokott következni. A CPU az az alkatrész, amely a legtöbb hőt termeli, így lényeges, hogy a lehető leghidegebb folyadék áramoljon át a rajta lévő blokkon.

A kör második eleme a videokártya. Ehhez a CPU által melegített víz jut el, ami jó rendszernél két-három fokkal melegebb, mint az alap folyadékhőmérséklet. Az szültséget jelentős melegedéssel díjazzák, így elkélhet a hűvösebb folyadék használata.

Előző cikkünkben már esett néhány szó a víztartályról. Nos, ez az alkatrész, amit esetenként elfelejthetünk. Használata akkor javasolt feltétlenül, ha a rendszerben kis radiátort használunk, hiszen ebben az esetben nagyon kevés a körben lévő folyadék. Ilyenkor két választásunk van. Vagy veszünk egy víz alatt is üzemelő pumpát és egy plexi dobozt (jól nézzen ki!), vagy a gép felső részére esetleg a tetejére felteszünk egy „akváriumot", amiből a vizet a pumpába vezetjük. Az első változat elegánsabb és kompakt megoldást jelent, ezért használják a gyári rendszereknél is. Használatával a hűtés alkatrészei a számítógépházon belül tarthatók, így nem kell lemondanunk a LAN partikról (ahová ugyebár macerás lenne a kiegészítő cuccokat hurcolni).

Gyári rendszereknél megszokott a ház belső falára, esetleg a tetőre erősíthető tartály is. Ezek több szemmegtörnek, így pedig elzáródik a keringő hűtőfolyadék útja. Ez ellen hasznos segítséget nyújthat például a spirálfüzet spirálja. Ezt ráhúzhatjuk a csőre, és nem csak mutatós lesz, de elkerülhetjük a kanyarokban a cső betörését is.

Csonkoknak hívjuk a blokkokon és egyéb alkatrészeken lévő csővégződéseket. Ezekre kell a szilikoncsövet erősíteni. A csonkok lehetnek forrasztott csövek (melyekre a szilikoncsöveket bilinccsel erősítjük) vagy menetes gyorscsatlakozók. Utóbbit gyári rendszerekben használják, előbbi a házi rendszerek gyakori ismertetője. Mindkét megoldásnak van előnye és hátránya. A forrasztott csonkoknál oda kell figyelni a bilincsek felhelyezésénél, mert egy kis csöpögés tönkreteheti a gépünket. Előny az ilyen megoldásnál az ár, hiszen jóval kevesebből kihozható, mint a gyorscsatlakozó, ráadásul forrasztás esetén nincs szükség további tömítőanyagokra, gyűrűkre. A gyorscsatlakozó elegáns, könnyen szerelhető. Hátránya, hogy a blokkokat úgy kell kialakítani, hogy azokba menetet lehessen

hi **Nyomatékosan felhívjuk minden olvasónk figyelmét arra, hogy a házilag barkácsolt vízhűtés megoldások komoly károkat okozhatnak a gépetekben legrosszabb esetben akár az egész számítógépetek is tönkre mehet ezért csak a kezdők majadjanak a gyári megoldásoknál.**

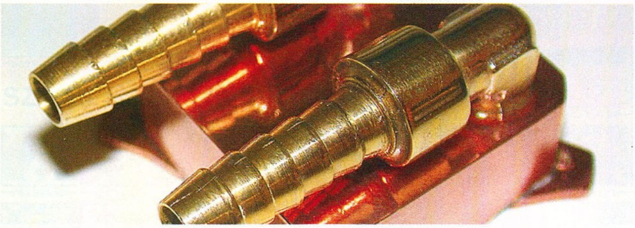
egyszerűbb VGA hűtések csak a VPU-t, vagyis a grafikus lapkát hűtik, de igazán jó és hatékony hűtés kialakításánál nem árt a kártyán található memóriákra is bordát tenni.

A harmadik elem az alaplap északi hídja. Ez a lapka az utóbbi években rendkívül nagy integráltságot ért el, az Intel egyes megoldásai közeli rokonságban állnak magméret és tranzisztorszám tekintetében az FCPGA tokozású Celeron processzorokkal. A megnövekedett tranzisztorszám magával hozta a magasabb hőtermelést is, így manapság ritkán találunk északi hidat aktív hűtés, azaz ventilátor nélkül. Bár kellemes meleg szabadul fel innen is, mégis elegendő a CPU és a videokártya által melegített vizet idejuttatni.

Az északi híd után következhetnek az egyéb hűtőblokkok, mint például a merevlemez vagy a rendszermemória hűtése. Komolyabb tuning esetén a rendszermemória és az északi híd blokkja felcserélhető a körben, mivel a memóriák, a nekik juttatott plusz fepontból is hasznosak. Első a design, vagyis a külcsín. A következő fontosabb dolog, hogy ezeken keresztül könnyedén fel lehet tölteni rendszerünket vízzel, a harmadik, hogy nem kell külön légtelenítőt építeni a rendszerbe, hiszen a tartályokban éppen elég hely van annak a néhány buboréknak, amely a rendszerbe szorul. A belső víztartály helyett használhatunk külsőt is. Ez a módszer hatékonyabb, mint a belülre épített tartály, ám a gépünk erősen helyhez kötött lesz. Alkalmazása komoly tuningosoknak ajánlott, hiszen a több víz lassabban melegszik fel, ráadásul egy külső akváriumot tele lehet szórni jégkockával, aminek segítségével akár a szobahőmérséklet alá is hűthetjük alkatrészeinket.

Nem beszéltünk még néhány fontos komponensről. Ezek a csövek, csonkok, és a légtelenítő. Legtöbb esetben szilikon alapú gumicsöveket használunk. Ezek könnyen vághatók, jól ellenállnak a melegnek, emellett savakkal szemben sem túl érzékenyek. Az egyetlen problémát a csövek hajlítása okozza, mivel könnyen fúrni, hiszen a gyorscsatlakozót be kell csavarozni. További hátrány, hogy a csavarozás miatt tömítőgyűrűt kell alkalmazni, ami újabb hibaforrással gazdagítja rendszerünket.

Némi blokkosodás



Lebilincselő élmény lesz felrakni a csöveket

A légtelenítő elengedhetetlen alkatrész. A folyadékkal feltöltött rendszer akkor tud kifogástalanul működni, ha a blokkokban nincsenek apró buborékok. A beszorult levegő hőszigetelőként működik, így a blokkban áramló folyadék nem tudja a hőt felvenni. A légtelenítőnek minden esetben a rendszer legfelső pontján kell lenni, hiszen itt gyűlik össze a rendszerben mozgó levegő. A légtelenítőt elhagyhatjuk víztartály esetén. Ilyenkor a rendszer nem teljesen zárt, hiszen a tartályban található folyadék felett találunk némi levegőt. A rendszerben keringő buborékok itt ki tudnak jutni a folyadékból, így légmentessé válik a vízkör. Tehát aranyszabály: a teljesen zárt rendszerbe kötelező a légtelenítő, a nyitottban pedig nincs rá feltétlenül szükség.

Kész is vagyunk – legalábbis majdnem! Teljesen természetesnek vesszük, hogy amint bekapcsoljuk gépünket, elindulnak a ventilátorok. Ez fontos dolog, hiszen a bekapcsolás után néhány másodperccel már létfontosságú a megfelelő hűtés. A folyadékhűtésnél erre is gondolni kell. Itt a hőt nem a levegő szállítja el, hanem a folyadék, amit egy pumpa keringet. Ahhoz, hogy a hűtés elinduljon, áramot kell adnunk a pumpának. Ez a feladat gyengébb gyári rendszernél nem okoz problémát, hiszen léteznek 12 voltról működő pumpák, ezeket közvetlenül a tápról üzemeltethetjük. Aki épített már vízhűtést, tudja, hogy ezek a pumpák nem számítanak túl erősnek. Megfelelő teljesítménnyel általában a 220 voltról működő motorok rendelkeznek. Ezek ki-, és bekapcsolása relével történik. A relé a tápról kapott áram hatására húz be, így kapcsolva a nagyfeszültségen működő pumpát.

Elkészült a rendszer, elégedetten hátradőlhetünk és megnyomhatjuk gépünk bekapcsoló gombját. A pumpa halkan felberreg, a hőleadón hangtalanul forogni kezd a ventilátor, beindult a hűtés!

Kész rendszerek

Cikkünk záróakkordjaként összehasonlítunk két komplett folyadékhűtő rendszert. Az egyik ezek közül az Innovatek által gyártott elemekből épül fel, a másik hazai, házilag, ám sorozatban készített rendszer. A két rendszer remek összehasonlítási alapot teremt, hiszen mind gyártástechnológiailag, mind ár tekintetében gyökeresen különböznek.

Innovatek vízhűtés

Az Innovatek neve jól ismert, aki hallott már a folyadékhűtésről, valószínűleg hallott az Innovatekről is. Rendszerei kompaktak, a pumpától a hőleadón keresztül a víztartályig mindent a ház falain belül helyezhetünk el. A rendszer tervezésekor első számú feladatnak számított a külcsín. Minden ennek a célnak van alárendelve, így rengeteg plexi alkatrészt találhatunk, melyek szabad betekintést engednek a benn áramló folyadékra.

Processzorhűtő blokkok

Az Innovatek többféle CPU blokkot kínál a vásárlóknak. Ezek között találunk plexi-, és réztetejű változatokat is. A formavilág rendkívül vegyes: a lapostól a kockáig, a hengerestől az ovális profilúig minden félét találhatunk. A blokkok közös tulajdonsága, hogy formától függetlenül jól mutatnak a gépünkben. A formatervezettebbek átlátszó borítása alatt jól látható a belső vízjárat. Amennyiben gépünkben van UV fénycső, és a folyadékba keverünk UV reagens anyagot, szépen fog világítani a sötétben a blokkunk. Ha valakinek ehhez nincs kedve, vehet olyan blokkot is, melyben LED-foglalat is található. A blokkok legalább fele túl alacsony ahhoz, hogy bármi jót várjunk teljesítmény terén. Nem kell sokat vizsgálódni ahhoz, hogy belássuk, ezek inkább a szemnek készültek. Áruk 4 600 forinttól, egészen 20 000 forintig terjed.

Hőcserélők

Az Innovatek hőcserélői három nagyobb csoportba oszthatók. A legméretesebb darabok a passzív, ventilátor nélküli szerkezetek, utánuk következnek a két-, vagy több ventilátoros radiátorok, a legkisebbek pedig csak egy ventilátorral vannak ellátva. Az utolsó típus tipikusan házon belüli szerelésre alkalmas, míg a passzív hőleadókat házon kívül tudjuk szerelni. A középső csoport szerelhető kívülre is, belülre is, bár a belső szerelés alapfeltétele a méretes ház.
Külön érdemes kiemelni a sorból a HTCS elnevezésű passzív hűtőt, mely leginkább hűtőtoronyra emlékeztet. A futurisztikus forma szinte kínálja magát asztaldisznek. A hőcserélőkért mélyen kell a zsebünkbe nyúlni, hiszen fajtától függően 19 000-80 000 forintot kérnek értük.

Pumpák

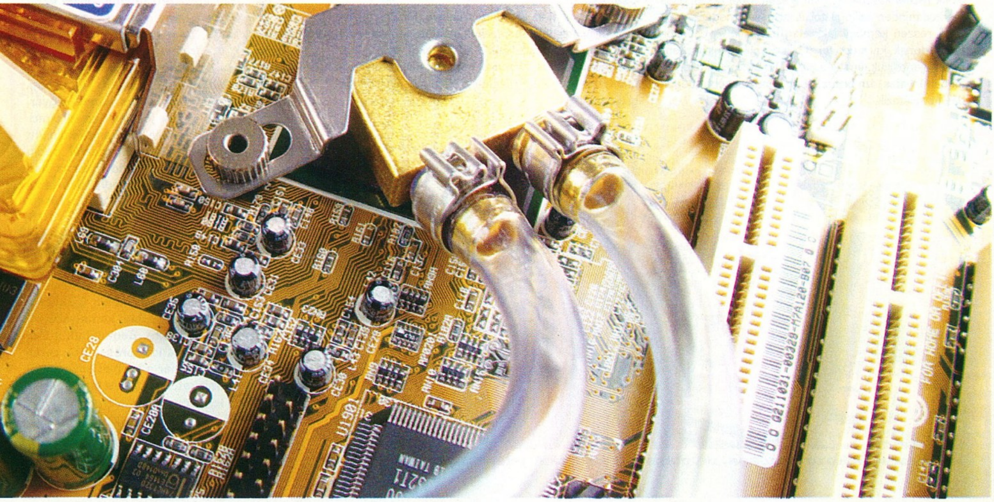
A készletekhez a gyártó az EHEIM pumpáit ajánlja. Ezek között találhatunk 12, illetve 220 voltról működőt is. Azok, akik a fejükbe vették, hogy 220 voltos pumpát szeretnének, ám nincs kedvük külön relével bajlódni, vehetnek átalakítót is, ami pumpájukat 12 voltossá varázsolja. A gyártó ígérete szerint ez semmit sem ront a pumpa teljesítményén. A legolcsóbb pumpát már megkaphatjuk 11 200 forintért, a legdrágább 20 000 forint felett van. Fontos tudnivaló, hogy a pumpáknál fokozottan érvényes a „minél drágább annál jobb" elv. Az olcsóbb szerkezetek általában nem képesek normálisan működtetni egy háromelemes hűtőkört.

Tartályok

A tartályoknál érvényesül leginkább a különleges formatervezés. Ezek a szerkezetek viszonylag méretes darabok, így fontos, hogy ne csúfítsák el gépünk belsejét. Mindegyikük tartalmaz plexi alkatrészt, némelyikük szinte teljes egészében abból készült. Áruk 10 000 és 20 000 forint között mozog.

Csatlakozók

A pumpa kivételével minden egységen gyorscsatlakozót találunk. Szépen krómozottak, nagyon jól mutatnak gépünkben. A pumpa nyomó oldalán hagyományos bilincses, illetve menetes megoldással operálhatunk, itt a



> Igényes processzorhűtő blokk- körítéssel

gyorscsatlakozó nem nyújt megfelelő védelmet csöpögés ellen.

Összegzés

Az Innovatek rendszerei kétségkívül mutatós darabok, ám ezért kemény árat kell fizetnünk. Drágább rendszerei közepes teljesítményt nyújtanak, az olcsóbbak viszont alig jobbak egy komoly léghűtésnél. Ennek ellenére annak, aki nem sajnálja pénzét mutatós, ám használható hűtésre, csak ajánlani tudjuk a gyártót – amennyiben meg tudjuk venni mindenből a legdrágább komponenst.

HardwareOC vízhűtés

A rendszer a HardwareOC.hu oldalról kapta nevét, mivel annak egyik szerkesztője tervezte, és gyártja. Ez a hűtőrendszer jó példája lehet az „olcsón jót" elvnek. Kivitelében nélkülöz minden csicsát, teljesítménye azonban jobb, mint a legtöbb gyári rendszernek. Készítői sok-sok év tapasztalatát gyúrták egybe, így tervezve meg a rendszert az utolsó csavarig. A készlet magában foglalja a gép egészének hűtéséhez szükséges komponenseket, így megtalálható benne az északi hid hűtése, a VGA kártya blokkja, és a CPU hűtő is.

Processzorhűtő blokkok

A készítők ugyanazt a blokkot kínálják minden processzorhoz, természetesen más-más felfogatóval. A blokk rézből készült, és mint a szett többi része, ez is mentes minden csillogástól. A tartósság megőrzését a felső részen kemény lakkréteg biztosítja. A csonkok forrasztottak, így a csöveket bilinccsel kell felrögzíteni. Mint feljebb írtuk, ennek a módszernek vannak előnyei és hátrányai is, ám biztos, hogy ennél olcsóbb megoldás nem létezik.

Hőcserélők

Hőcserélő többféle méretben rendelhető. Létezik házon belüli megoldás is, ám oroszlánkörmeit külső leadó mellett mutatja meg igazán a rendszer. Ezek a külső hőcserélők kisebb tuning esetén passzív módon, tehát ventilátor nélkül is elboldogulnak a termelődő hővel. Amennyiben ventilátort is kérünk hozzájuk, nem elképzelhetetlen az extrém tuning eredmény elérése sem.

Pumpák

Nos, a többes szám itt nem helytálló, mivel egyetlen fajta pumpa választható. Ennek típusa Hydor-Seltz L20-II. A gyártók állítása szerint ez a típus minőségben az EHEIM-mel egyenértékű, az ára és zajszintje viszont alatta, az élettartama pedig fölötte van.

Tartályok

Ez az a komponens, amit ebben a rendszerben nem találunk meg. A tartály minden funkciója helyettesíthető olcsóbb, ám egyenértékű megoldással, és ennél a szettnél az „olcsón jót!" a jelmondat. A rendszer feltöltése, és légtelenítése is csőcsonkon keresztül történik. Ez a vízkör legfelső pontján található, itt tud összegyűlni a bent rekedt levegő. A rendszerben lévő folyadék mennyisége a nagy hőcserélő miatt elegendő tartály beiktatása nélkül is.

Csatlakozók

Ennél a szettnél ez sem lett túllihegve. Minden csatlakozó bilincses, tehát a csonkok mindegyike forrasztva van, ami erősen csökkenti a költségeket, és a hibalehetőségek számát. Nem kell hozzájuk plusz tömítés, a forrasztás mindenhol megfelelő védelmet nyújt csöpögés ellen.

> Gyorscsatlakozó: elegáns, de plussz hibaforrást jelent

A Hűtési akadémia első három részét a PC GURU 2004/4-es, 5-ös és 6-os számában találjátok.

Összegzés

A HardwareOC vízhűtés, mint a komponensek is mutatják, a takarékosság jegyében készült. Csúnyának nem mondható, az azonban biztos, hogy ha valaki beleszeret, az a teljesítménye, és nem a külseje miatt történik. A rendszer folyamatosan fejlődik, az idők folyamán újabb képességekkel ruházzák fel készítői. A jelenleg kapható verziók már megvásárolhatók relés kapcsolóval is, a hagyományos billenő kapcsolós kivitel mellett. A rendszer nagy előnye remek teljesítménye mellett az ára, hiszen bruttó 54 000 forintot kérnek érte, és ez az ár magában foglalja a CPU hűtő mellett a grafikuskártya magjára és az északi hidra való hűtőblokkot, valamint igény esetén a beüzemelést is.

Tárnok Zoltán

> Összehasonlítás

A két rendszer összehasonlítása nem egyszerű feladat, mivel azon kívül, hogy mind a kettő folyadékhűtés, nem nagyon hasonlítanak egymásra. Az Innovateket a korrekt formatervezés, ám a magas ár jellemzi, míg a HardwareOC hűtését a relatív olcsóság, ám a design majdnem teljes hiánya. A gyári hűtéssel azok járnak jól, akik az elfogadható teljesítmény mellé elsőrangú külcsínt is igényelnek, a HOC rendszerrel pedig azok, akiknek az elfogadható ár, és az első osztályú teljesítmény elfogadhatóvá teszi a rút külsőt.

Vízhűtéssel foglalkozó írásunk végéhez értünk. Reméljük, sikerült megmutatni, hogy a folyadékhűtés napjainkban nem csak az elszánt tuningosoknál jelent alternatívát a léghűtéssel szemben. Cikksorozatunk következő részében komolyabb témák kerülnek terítékre. Bemutatjuk a Peltier hűtéseket, és a kompresszoros rendszereket. Utóbbi már a vérbeli tuning világába vezet minket, ahol tombolnak a mínuszok, és a legnagyobb probléma a CPU jegesedése...

mobillogo

cseréld le a mobilod

PG180255 PG180261 PG180703 PG181043 PG181049 PG181052

SZÍNES HÁTTÉRKÉP - sms - 06-90-629-999

PG181054 PG181057

SMS-ben így rendelj!
Küldd el a kiválasztott termék kódját SMS-ben!

PG181062 PG181074 PG181079 PG181087 PG181097 PG181111 PG181120 PG181121 PG181147 PG181165 PG181171 PG181350 PG181373

PG181378 PG181386 PG181445 PG181451 PG181461 PG181570 PG181581 PG181602 PG181603 PG181630 PG181641 PG181649 PG181658

PG181674 PG181676 PG181678 PG181688 PG181041 PG181042 PG181050 PG181056 PG181058 PG181063 PG181064 PG181065 PG181066

* LEGÚJABB JAVA-S JÁTÉKOK - sms-ben - 06-90-629-999

Irányítsd Shizukát a harcban, míg eggyé nem válsz az állati szellemmel!

PG170014

Száguldj! Taposs a gázra, és előzd meg az ellenfeleket!

PG170015

Segíts a víz-vezetékszerelőnek megjavítani a csöveket, mielőtt...!

PG170016

Játszd ki az energiaingadozást, és szabadítsd ki a szolgálólányaidat!

PG170017

Mentsd meg Mumu boszorkány Pupu macskáját a sárkány karmaiból!

PG170013

Vedd le egyenként a csodás golyókat a tábláról!

PG170011

A Különleges Egység parancsnokaként pusztítsd az idegeneket!

PG170012

TÖBBSZÓLAMÚ CSENGŐHANGOK sms - 06-90-629-999

Michael Jackson - Thriller · · · PG190285
No Doubt - Don't Speak · · · PG190286
Pet Shope Boys - Take On Me · · · PG190287
Ravel - Bolero · · · PG190288
Robbie Williams - Supreme · · · PG190289
R.Williams & K.Minogue - Kids · · · PG190290
Rod Stewart - Sailing · · · PG190291
Rossini - Tell Vilmos nyitány · · · PG190292
Scooter - Ramp (The Logical Song) · · · PG190293
Shakira - Whenever Wherever · · · PG190294
Sibelius - Filandia · · · PG190295
Simply Red - Fairground · · · PG190296
Sting - Fields of Gold · · · PG190297
U2 - Beautiful Day · · · PG190298
R.Wagner - A valkír · · · PG190299
X-akták · · · PG190300
Zsédenyi Adrienn - Mennem kell tovább · PG190301
Csillagok háborúja (fŒcím) · · · PG190302
Simon & Garfunkel - Mrs.Robinson · · · PG190303
J. Strauss - Kék Duna keringŒ · · · PG190304
Bobby McFerin - Don't Worry · · · PG190309
T.A.T.U. - All The Things She Said · · · PG190310
Moby - Signs of Love · · · PG190311
Sting - Englishman In New York · · · PG190312
Police - Every Breath You Take · · · PG190313
Phil Collins - In the Air Tonight · · · PG190314
Ace Of Base - All That She Wants · · · PG190315
Ace Of Base - The Sign · · · PG190316
Alphaville - Big in Japan · · · PG190317
Beavis and Butthead · · · PG190318
Coldplay - Parachutes · · · PG190319
Destiny's Child - Say My Name · · · PG190320
Eminem - My Name Is · · · PG190321
Eminem - Real Slim Shady · · · PG190322
Eminem - The Way I Am · · · PG190323
Erotic - Max Don't Have Sex With Your ExPG190324
Fat Joe feat. Ashanti - What's Luv · · · PG190325
G. Verdi - Aida · · · PG190326
Hungária - Csókkirály · · · PG190327
Joy - Touch by Touch · · · PG190328
Kiss - I Just Wanna Rock 'n Roll · · · PG190329

Találj társat SMS-ben!

Küldd a PGTARS szót a 06-90-631-666-os számra. Regisztráció után azonnal SMS-ezhetsz azokkal, akik pont Téged keresnek!
- gyors
- hatékony
- biztonságos

az SMS díja csak 76 FT+áfa

SMS társ

LOGÓK - sms - 1795

				PG60100	PG60269
PG61138	PG61156	PG61212	PG64622	PG65220	PG67136
PG67904	PG69629	PG70569	PG72476	PG73394	PG73683
PG74384	PG74910	PG75054	PG75058	PG75065	PG75068
PG75079	PG75224	PG75227	PG75242	PG75243	PG75246

KÉPÜZIK - sms - 1795

PG100018	PG100300	PG100721	PG100725	PG101248	PG101450
PG101880	PG102128	PG102196	PG102218	PG102326	PG102338
PG103180	PG103322	PG103324	PG103432	PG103741	PG104120
PG104308	PG104624	PG105319	PG105322	PG105328	PG105340
PG105478	PG105491	PG105508	PG105510	PG105650	PG105909
PG105915	PG105918	PG105925	PG105969	PG106686	PG104543

Rendelés vezetékes telefonról - 06-90-432-446

Normál csengést, logót, képüzit, vezetékes telefonról is rendelhetsz. Hívd a fenti számot, majd add meg a kiválasztott termék kódját és a mobilszámot ahova kéred.

CSENGŐHANGOK - sms - 1795

Red Hot Chilli Peppers - Californification · · · PG90358
Ricky Martin - She Bangs · · · PG90359
South Park · · · PG90363
U2 - Beautiful Day · · · PG90365
U96 - Das Boot · · · PG90366
Al Bano - Azzurro · · · PG90367
Glen Madeiros - Nothings Gonna Change My LovePG90391
Toto Cotugno - Lasciatemi Cantare · · · PG90369
McDonald's · · · PG90405
AHA - Take On Me · · · PG90408
Tequila · · · PG90411
Depeche Mode - Just Can't Get Enough · · · PG90412
Depeche Mode - Strange Love · · · PG90413
Beatles - Yesterday · · · PG90435
James Bond - Goldfinger · · · PG90444
AC/DC - Highway To Hell · · · PG90446
Steppenwolf - Born To Be Wild · PG90447
Deep Purple - Smoke On The Water · · · PG90448
Emilia - Big Big World · · · PG90451
Gigi D'Agostino - La Passion · · · PG90452
Titanic - Intro · · · PG90476
Titanic - Theme · · · PG90477
Madonna - American Pie · · · PG90541
Örömóda 1. · · · PG90556
Örömóda 2. · · · PG90557
Wheatus - Teenage Dirtbag · · · PG90603
The Bloodhound Gang - The Ballad Of Chasey Lain · · · PG90604
Linkin Park - One Step Closer · · PG90606
Nirvana - Come As You Are · · · PG90608
Rém rendes család · · · PG90654
Celine Dion - Titanic · · · PG90706
Crazy Town - Butterfly · · · PG90707
Led Zeppelin - Stairway to Heaven · · · PG90712
Jennifer Lopez - Play · · · PG90717
Alizée - Moi Lolita · · · PG90720
French Affair - My Heart Goes Boom · · · PG90733
ATB - Let You Go · · · PG90759
Geri Halliwell - It's Raining Men PG90778

Nyerj 20.000 forintos napidíjat!

TIPP KVÍZ — új új új

Ha jól tippelsz, naponta 20 ezer forint ütheti a markodat!
Küldd el az PGTIPP szót SMS-ben a 06-90-631-050 számra, felelj a tippkérdésekre és nyerj!

PGTIPP -> 06-90-631-050

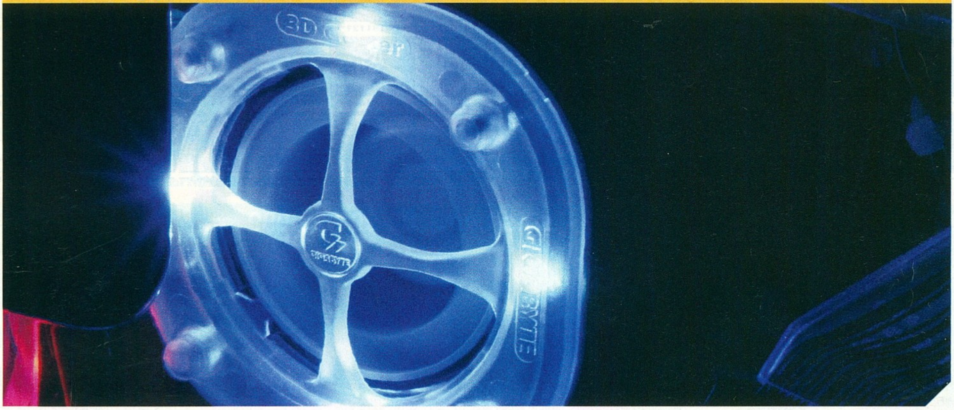
Telemedia Kft. SMS díja: 76 Ft+Áfa Info: 06-70-7070535

A többszólamú csengőhangok, színes háttérképek, illetve java-s játékok letöltéséhez: - SMS-ezd el a kiválasztott csengés, háttérkép, illetve java-s játék kódját és telefonod első két betűjét a fenti számra. - SMS-ben küldünk egy WAP címet vagy könyvjelzőt. - Ha Nokiás vagy, mentsd el, majd keresd meg a könyvjelzőknél és lépj rá. - Ha nem Nokiás vagy, írd be telefonod böngészőjébe, és látogass oda! - Töltsd le a csengést, háttérképet, illetve java-s játékot! - HA SMS-BEN RENDELSZ: írd a kód után készüléked típusának első két betűjét is. Például: ha a Surda csengést kéred Alcatelre, írd: PG90270 AL - Nokia-NO / Sagem-SA / Motorola-MO / Ericsson-ER / Alcatel-AL / Siemens - ha telefonod modellszáma 25 vagy 35, írd SI, ha készüléked modellszáma 45, 50, 55 akkor írd azt, hogy S145, S150, S155. - HA LOGOT VAGY KEPÜZIT SZERETNÉL SIEMENS MOBILRA LETÖLTENI (erre alkalmas készülékek: SL45, S45, C55, C45, M50, MT50, CL50, A50, A45, ME45): a logo/képüzi sorszáma után írd SI és utána a modellszámot. Pl: S145, S150, S155. - TÖBBSZOLAMU CSENGESEKET A KÖVETKEZO KESZÜLEKEKRE TÖLTHETSZ LE: Nokia (NO) 3510,3510i, 3650, 5100, 6100, 6200, 6610, 6650, 6800, 7210, 7250, 7650, 9210, 9210i, Siemens (SI) C55, S55, Samsung (SA) S100, S105, T100, T400, V200, V205, T330, N400, A500, Motorola (MO) T720, 720i, T725, C336, A835, C350, E380, V600 Sony-Ericsson (ER) T300, T310, P800 Panasonic (PA) GD67, GD87 Sharp (SH) GX10. - SZINES HATTERKEPEK LETÖLTESERE alkalmas készülékek: Sony Ericsson T300, T310, T610, T68, Motorola T720, T720i, V600, Panasonic EB-GD67, Sagem MY X-5, Sharp GX-10, GX 10i, GX 1, Siemens C60, M55, S55, SL55, MC60, Nokia 3100, 3530, 5100, 6100, 6220, 6610, 6800, 7210, 7250, 7250i, 7650, 8910i - A hívás díja 240 Ft+áfa/perc. Csak vezetékes telefonról hívható. Logó és csengés: 400 Ft+áfa/SMS. Operátorlogók és képüzenetek csak Nokia, Alcatel illetve Siemens megfelelő telefonjaira tölthetők le! - A többszólamú csengőhangoknál, színes háttérképeknél és java-s játékoknál az sms díja 799 Ft+áfa/sms - JAVA játékot,

Modding, TFT, barebone... Prohardver! rovat 1.

Fény az éjszakában

Minidisco a gépházban



Tuning! Turbózzuk fel a számítógépünk sebességét! Húzzunk a processzoron, memórián, grafikus kártyán – mindenen, amin csak lehet! Izzadjon a vas, ahogyan csak bír! Pakoljunk mellé ventillátorokat, hogy azért ne olvadjon bele a házba a tartalma... Eredményül kapunk egy süvítő zajos dobozt, amiről csak mi tudjuk, hogy brutális teljesítményű. A szobánkba látogatók csak egy átlagos számítógép dobozát látják, semmi többet. Hogyan lehet őket meggyőzni arról, hogy igenis kisebbfajta csoda lapul a dobozban...?

Cikkünkben bemutatunk pár előre gyártott alkatrészt, melyekkel látványosabbá, érdekesebbé és nem utolsó sorban halkabbá tehető számítógépünk – minimális barkácsolással.

A megfelelő rálátás legfontosabb kelléke egy átlátszó oldallap, mert csak ezen keresztül nyílik megfelelő betekintés a gép gyönyörű lelkére. Mostanában egyre több ház vásárolható plexibetétes oldallappal, de jó esetben a már meglévő házunkhoz is vásárolhatunk kiegészítő oldallapot. Legrosszabb esetben kis barkácsolással gyárthatunk saját ablakos oldallapot is. Mi a munka könnyebbik végét fogtuk meg, a Chieftec Dragon (DA-01SLF4) házunkhoz szereztünk be egy gyári ablakos oldallapot. (SPA-02SLF).

Így már be lehet látni a belsejébe, de mi van, ha sötétben használjuk a gépet? Kell bele valamilyen fényforrás! Fénykibocsátó diódát (LED) manapság már mindenféle számítógépes alkatrészbe szerelnek, de az igazán előkelő hatást a hidegkatód fénycsövek (cool cathode) keltik.

A világító légkavarók beépítése nem különbözik a fénytelenektől, tápellátásuk is ugyanolyan. A fénycső beüzemelése sem igényel villanyszerelői képesítést. Hasonlóan a ventilátorokhoz, a fénycső tápegységét (kis dobozka) is egy tápból érkező molex csatlakozóra kell kapcsolni, majd a fénycsövet a mellékelt öntapadó mancsokkal rögzíteni a kívánt pozícióba. Jó esetben még kapcsolóval szerelt hátlapot is kapunk, amivel ki/be kapcsolhatjuk a fényt. Ha vannak a ház hátoldalában világító ventik, a fénycsövet a ház aljába érdemes fektetni, egyébként a hátoldalra is rögzíthető.

Már a hagyományos fénycső és a világító nyolccentisek látványa is lehengerlő volt, ám az igazi nagy dobás csak most következett: a hangerőre villogással reagáló UV-fénycsövek és az UV-fényt visszaverő ATA-kábelek!

Az egyik UV-fénycsövet a ház hátsó lemezéhez erősítettük (a mellékelt öntapadó pamacsokkal), a másikat alulra, fektetve ragasztottuk be. A kábelek fényvisszaverését élőben kell látni; nincs az a fénykép, ami megfelelően visszaadná azt a sejtelmes fényt... De ez még nem minden! A fénycsövek tápátalakítóján találunk egy kapcsolót és egy potmétert. A kapcsoló átbillentése után a fénycsövek hangra reagálva bocsátják ki fényüket. Az érzékenység a potival állítható. Ennek a funkciónak akkor van értelme, ha gépezés mellett bömböltetjük a zenét, s nem csak halló-, de látószervünket is kellően ingerelni akarjuk. Poénos lehet például LAN partikon, ahol társaink fragelése közbeni artikulálatlan torokhangokra reagálva villoghatunk ellenfelünk szemébe...

Műszaki adatok

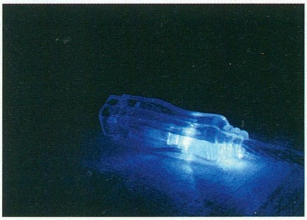
Gépünkben a következő fénykibocsátó alkatrészeket használtuk:

- kék LED-del szerelt USB 2.0 vezeték a perifériákhoz,
- UV-LED-del szerelt 8 cm-es ventilátor,
- Evercool hűtőventilátor kék világítással,
- Evercool hűtőventilátor négyszínű világítással,
- kék hidegkatód fénycső,
- UV fénycsövek és UV-fényt visszaverő lekerekített floppy- és IDE-kábelek.

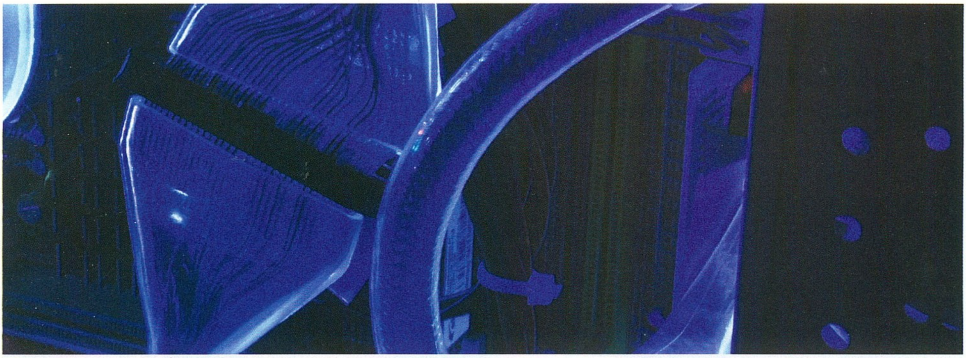
A véget nem érő listányi kelléket a Kelly-Tech Kft. bocsátotta rendelkezésünkre.

A világítással már rendben vagyunk, most már mindenki láthatja a gépet a motorházfedél alatt. A ház általános szellőzését is javítottuk a világító ventilátorokkal, de a merevlemez környékén még megrekedhet a meleg levegő. Ennek kihajtására merevlemez-hűtőt alkalmazhatunk. Ez fém vagy műanyag lapba szerelt ventilátor, ami az adattároló alá csavarozható fel. A műanyag megoldások nem valami szerencsések, mert a légkavaró esetleges leállásakor képesek felforralni a merevlemezt, ugyanis a műanyag nem vezeti a hőt.

A megfelelő légáramlat kialakításához hasznunkra lehetnek a széles floppy- és IDE-kábeleket lassan leváltó, kör keresztmetszetű kábelek, vagy az új, S-ATA szabvány szerinti, vékonyabb vezetékek. Már csak a ventillátorok hangjával kellene valamit kezdeni, és jó lenne mérni a berendezések hőfokát is... Erre a feladatra a legjobbak a kombinált előlapok. Ezek 5,25-ös vagy 3,5-ös előlapok helyére építhetőek be. Az egyszerűbbek tartalmaznak fordulatszabályozó potmétert vagy potmétereket, a komolyabbak hőmérő szenzorokat is, amelyek LCD kijelzőn mutatják a házban uralko-



Kék fény különkiadás



Az UV fényre reagáló kábelek misztikus hangulatot teremtenek

dó klímát. A paneleken gyakran USB-, hang- vagy FireWire aljzat is megtalálható a könnyebb perifériakezeléshez, ezeknek a hátsó kivezetéseit az alaplapra kell csatlakoztatni.

Három panelt vizsgáltunk meg közelebbről; két 5,25 és egy 3,5 collosat. A Smart Panelnek nevezett eszköz (amolyan noname) segítségével az LCD kijelzőn nyomon követhetjük két ventilátor sebességét, valamint két különböző pont (két hőszenzor) hőmérsékletét úgy, hogy riasztást is kérhetünk a beállított érték (45-55-65 Celsius-fok) túllépésekor. A ventilátoroknak egy-egy dedikált, kék háttérvilágítással ellátott, kellemesen kezelhető tekerentyű jutott. Ezen felül az előlapra kiköthetünk két USB 2.0-csatlakozót. Az eszköz fájdalommentes beépítését segíti, hogy három, különböző színű borítás is jár hozzá: átlátszó a világos házakhoz, fekete a sötétekhez, továbbá kék azoknak, akinek az előző kettő nem tetszik.

Másik vezérlőpanelunk az Enermax istállójából érkezett. Az ezüstszínű készségre IEEE1394- (Firewire), USB 2.0- és audio csatlakozókat helyeztek. A Smart Panelhez hasonlóan, itt is két ventilátor fordulatszámát szabályozhatjuk. A kijelző a valóságban is nagyjából ugyanolyan nehezen olvasható, és a ventilátorokat szabályzó potik is nehézkesen kezelhetők kis méretük és némileg esetlen működésük miatt. Ennél a szerkezetnél is kérhetünk riasztást, ha a számítógép belsejében (az ellenőrzött területen) a beállítottnál magasabbra emelkedne a hőmérséklet.

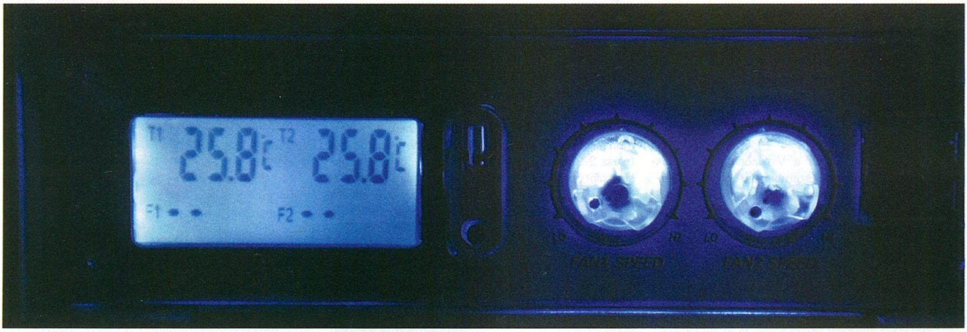
Végül lássuk a harmadik egységet! A háromfeles helyre szerelhető készülék nagyobbik testvéréhez hasonlóan beállítható riasztásra. A többiektől eltérően itt nem kapunk a fordulatszám szabályzására lehetőséget, de az USB és a FireWire csatlakozók szerencsére nem hiányoznak.

Mielőtt valaki az összes spórolt pénzét ilyen holmikra költené, érdemes átgondolni kicsit az építkezést. A ventilátorok behelyezésénél figyelni kell arra, hogy az egyik oldalról beszívják a levegőt, míg a másikon kifújják. Ha két légkavaró egymás ellenében dolgozik, többet árthatnak, mint használnak. Érdemes az egész házon belül egy irányt követni a beszerelésnél. A levegő beérkezhet a ház elején és távozhat a ház végén, így a hátul elhelyezkedő CPU és videokártya melege a ház háta felé távozik, és nem melegíti a többi alkatrészt. A ventilátorok megválasztásánál érdemes arra is figyelni, hogy egy nagyobb méretű egység sokkal kisebb fordulatszámon – és zajszinten! – képes elérni a kisebb, gyorsabban forgó (ezáltal zajosabb) megoldás hatásfokát.

Világító elemek kiválasztása előtt esetleg érdemes megnézni, mely színek az uralkodók a házunkban, pl. milyen színű az alaplap és a többi kiegészítő kártya nyákja. Nem feltétlenül szerencsés mondjuk kék világítás piros alaplaphoz és fekete VGA-hoz... Ha új gép vásárlása előtt állunk, érdemes lehet úgy megválasztani az alaplapot és a videokártyát, hogy azok színben harmonizáljanak egymással. Ha nagyon extrát akarunk, és a pénzt sem sajnáljuk, érdemes a gyártók speciális színezésű termékeit keresni. A DFI például „LAN party" jelöléssel gyárt UV fényre érzékeny festékkel kezelt foglalatokkal ellátott alaplapokat.

Infobox

A témával kapcsolatos további információ a Prohardver!
weboldalán (www.prohard-ver.hu) érhető el:
"Fény az éjszakában", "Viewsonic VG710S TFT" és "AOpen XC Cube AV Edition".



Egy kiegészítő panel is megdobhatja a gép kinézetét

PROHARDVER!
AZ ONLINE PC MAGAZIN

Viewsonic VG710S Prohardver! rovat 2.

Az új modell tovább szárnyal

A Viewsonic madárkái

Vigyázz rá, mint a szemed világára!" – szól a mondás. Bizony, nagy kincs a látásunk, egyáltalán nem mindegy, milyen monitort bámulunk naphosszat. Most bemutatunk egy egészen kellemes darabot, a Viewsonic egyik legutolsó, 17"-os TFT-monitorát, a VG710S jelűt.

Kezdetnek pár mondatban érdemes kitérni a TFT-k natív felbontására. Ez azt jelenti, hogy a monitor fizikailag pontosan 1280×1024 képponttal rendelkezik. Ebben a felbontásban minden pixelhez a kijelző egy pontja tartozik. Ha az eszközt nem natív felbontásban (ám továbbra is teljes képméret mellett) használjuk, a pixelek és a megjelenítő pontjai nem fognak tökéletesen illeszkedni, s emiatt a kép enyhén torzul. Ez mozgóképnél vagy játékoknál nem annyira zavaró, de betűkkel való bűvészkedés során kifejezetten idegesítő. A TFT-ket tehát erősen ajánlott a saját (natív) felbontásukban használni!

Külsőségek

Nézzük, hogyan szuperált a Viewsonic monitor! A Viewsonic VX sorozatával szemben a VG710S kávájának teljes előlapja ezüst-szürke színű, ami kicsit egyhangúnak tetszett. A készülék hátoldala viszont követi a hagyományos Viewsonic-stílust: teljes egészében fekete, jó minőségű műanyagból készült. Régebbi modellekhez képest csupán egy apró eltérésre lettünk figyelmesek: a csatlakozókat fedő műanyag lap immár egyetlen darabból áll. A panel dönthetősége sem változott; a VX-ekkel azonos mértékben, azaz tág határok közt dönthető előre-hátra, elősegítve a kellően komfortos elhelyezést.

A jó tulajdonságok mellett sajnos sikerült pár kevésbé meggyőzőt is átörökíteni. A kezelőszervek, amellett, hogy határozottan működnek, feliratozásukkal (amelyek alig olvashatók) nálunk nem sok jó pontot szereztek. A monitor ergonómiája kissé sérül általuk, noha nyilván nem napi szükséglet az állítgatásuk.

Csatlakozások terén korszerű a Viewsonic VG710S: a lassan antiknak titulálható analóg D-Sub csatlakozó mellett megtaláljuk a digitális DVI jelbemenetet is. Üröm az örömben, hogy DVI-jelkábelt nem kapunk a monitor mellé, így azt külön kell megvásárolnunk (plusz 2-3 ezer Ft). A VG710S talpa a jól bevált konstrukciót hozza. A tervezők csupán oldalirányú elmozdíthatósággal javíthattak volna rajta. A kijelző elejére kapunk két 3 wattos hangfalacskát is.

Műszaki adatok

Képátló: 17 col (active matrix SXGA LCD)
Natív felbontás: 1280 x 1024 képpont
Fényerő: 250 cd/m*m
Kontrasztarány: 450:1
Rálátási szögek: 140/120 fok (h/v)
Válaszidő: 16 ms
Jelbemenetek: D-Sub és DVI
Beépített hangszóró: van, 2 x 3 Watt
Teljesítményfelvétel: 36 W
Méretek: 378 x 405 x 177 mm
Súly: 8 kg
Ár: bruttó 179 500 Ft

Képminőség

Miután a monitor képét kellően átszabtuk (fényerő és kontraszt 50-50 százalék, színhőmérséklet 6500 K), ATI Radeon 9800-as kártyánk DVI csatlakozóján keresztül kezdtük vizsgálni a képmegjelenítőt. A bemelegedésre szánt 15 perc után kiderült, ezen az értéken icipicit kékesebbek a színek a kelleténél, így beizzítottuk az RGB színteret, ami már figyelembe veszi az TFT technológia eltéréseit a hagyományos katódsugárcsöves (CRT) monitorokkal szemben. Mint kiderült, jól tettük: a színeket ugyan minimálisan szintetikusnak ítéltük, ám kiderült: csupán elszoktunk az élénk, de nem rikító és telt színektől... Az összességében szép és nyugodt kép a szürke árnyalatainak megjelenítésével sem okozott csalódást. Ezek ugyanis lépcsőzetes átmenetek nélkül, szépen hömpölyögtek át egymásba. A kijelző sebességére sem lehet panaszunk, sem sötét, sem vöröses Quake 3 Arena pályákon nem tudtunk elkenődést produkálni, pedig igen ügyesek vagyunk ám egérrángatásban...!

PROHARDVER! AZ ONLINE PC MAGAZIN

Mindent összevetve a Viewsonic VG710S nagyon kellemes monitor, kitűnő képminősége ellenében csak a szerintünk kicsit kevésbé sikerült designt és a miniatűr kezelőszerveket hozhatjuk fel.

Viewsonic VG710S

Pro
- „wow!!" effektus a képe láttán
- gyönyörű, telt, élénk színek
- hibátlan színátmenetek
- stabil talp
- beépített hangszórók
- megfelelő sebesség – játékra csodálatos

Kontra
- nehézkesen leolvasható pici kezelőszervek
- egyhangú színű burkolat (szürkés ezüst)

AOpen XC Cube AV Edition

Prohardver! rovat 3.

Kicsi a bors, de multimédia!

A kezelőszervek is jelzik a gép AV mivoltát

SFF PC! Mi? Small Form Factor PC, vagyis kisgép. Aki már látott szétszerelt PC-t, láthatta, hogy a doboz fele üres, nincs benne semmi, csak pár kihasználatlan bővítőhely és kártyafoglalat. Vajon minek ez a sok üres hely? Azért kell, hogy ha majd fejleszteni kellene a gépet, legyen hely a további egységeknek. Mondjuk ezt akkor, amikor a hangkártya, hálókártya, sőt akár a grafikus kártya is az alaplapra lehet integrálva, míg bónusz perifériaként sokan egyetlen CD/DVD író kombó egységet használnak, a gépbe épített hatalmas merevlemez mellett. Átlagos felhasználó számára könnyen lehet, hogy ez a „ha majd" soha nem jön el, viszont addig is szeretné a gépet hátizsákban LAN pertikra hurcolászni, netán egy ízlésesen berendezett nappaliban vagy irodában közszemlére tenni. Erre bizony a levegővel töltött hagyományos gépek, méretüknél fogva nem éppen alkalmasak... Mit lehet tenni ilyenkor? Szóba jöhetnek az SFF gépecskék. Gondolhatnánk, hogy ezeknek a kis gépeknek a méretük mellett a teljesítményük is kicsi, ám ez tévedés! Nézzük, mivel bír aktuális tesztalanyunk, az AOpen XC Cube AV Edition! A kisgép rendelkezik mindennel, amivel nagytestvérei, bár az ára kicsit borsos. Lássuk, mit is kapunk a pénzünkért!

Kívül

A dobozboncolás utáni látvány első pillantásra a szokásos AOpen XC Cube-okat idézte, de valami még sem stimmelt. A gép előlapi paneljét szemügyre véve hamar kiderült a turpisság, és rövid úton értelmet nyert a típusjelzés „AV" tagja: AV, mint Audio/Video. Igazi kis multimédiás bestiáról van tehát szó: rendelkezik beépített tv-tunerrel, rádióval, CD-lejátszóval, amely akár tömörített hangállományokkal is elboldogul.

Az XC Cube feliratot hordozó fekete kitakaró lemez mögé CD-, vagy DVD-olvasó/író szerelhető. Magyarán: nem kell kivenni a lemezt, ugyanis ez lenyílik, ha a mögé rejtett optikai meghajtó tálcája megindul felénk. Nagyon elegáns megoldás! Legalul, lenyitható ajtó mögött találtuk meg a diszkréten elrejtett előlapi csatlakozókat: audio részleg, 2x USB2.0, 1x IEEE1394 és mini FireWire. Az AOpen XC Cube AV hátoldala gyakorlatilag megegyezik a legtöbb mini PC-ével: felül domináns táp (áramtalanító kapcsolóval, ami nagy pluszt jelent minálunk), alul pedig az ATX hátlapon található szabványos csatlakozók.

Belül

Az XC Cube AV alaplapjának felépítése a mini PC-kre jellemző: a tápegység közvetlen közelében található a CPU-foglalat. Ez segít a szellőzésben, hiszen a táp ventilátora elszívja a forró levegőt a processzorról. A memóriafoglalatok az optikai meghajtónak és a merevlemeznek otthont nyújtó alumíniumkeret alatt találhatók. A foglalatokba a meghajtókeretek kiszerelése nélkül is tehetünk RAM-modulokat – hely van elegendő. Az AV-Editionben használt CPU-hűtőt találjuk amúgy az összes XC Cube-ban: az egység érdekessége, hogy ventilátora nem a borda tetején csücsül, hanem annak oldalán kapaszkodik.

AV Edition

A gép mellé opcionálisan (!) kapunk egy TV-tunert, amivel már tényleg kiérdemli az AV Edition nevet. Ez egy PCI-felületű kártya, amely tartalmaz tv- és rádiótunert, valamint videobemenetet, amely segítségével digitalizálhatunk külső jelforrásokat. Igazából érthetetlen, miért csak külön kapható ez a létfontosságú kiegészítő, hiszen nélküle nagy csorba esik az XC Cube „AV-ságán".

Az előlapon található gombokkal a következő üzemmódokat csalogathatjuk elő: CD/MP3 lejátszás, TV, FM-Tuner, Video CD/DVD, Photo CD. Mielőtt azonban életre hívnánk a kis gép multimédiás funkcióit, telepítenünk kell a particionálatlan merevlemezre az Instant-On szoftvert. Ez a Linux alapú program automatikusan létrehoz a HDD-n egy olyan boot sectort, ahová lerakja a saját lejátszó szoftverét. A linuxos felület senkit ne ijesszen el, ugyanis két klikk és kész is van a telepítés! Azonban észrevettük, hogy USB-s egérrel nem működik a telepítés, szükségünk volt PS/2-es változatra... Valami oknál fogva a billentyűzetet sem tudtuk a telepítő alatt működésre bírni (bár végül nem is kellett).

A vevő nagyon jól vizsgázott; betonbunkerhez hasonlító laborunkban is gond nélkül rátalált a legtöbb TV- és rádió-állomásra. A gépecske legtöbb funkcióját a mellékelt távirányítóval is kezelhetjük, ja, és bónuszként még egy univerzális kártyaolvasót is beépítettek az előlapba!

Értékelés

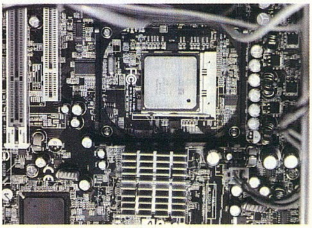
Az AOpen ismét igen ízléses, jó összeszerelési minőségű, ötletes megoldásokat felvonultató, kifejezetten ügyes kis gépet hozott össze. Multimédiás képességei révén, DVD íróval kiegészülve, vérbeli szórakoztató központként használható.

A Prohardver- csapat

Műszaki adatok

Méretek: 300 x 200 x 185 mm
Alaplap chip-készlete: Intel 865G és ICH5
Támogatott processzorok:
Intel Pentium 4, Intel Celeron
Busz-sebességek: 400, 533, 800 MHz
RAM-kezelés: kétcsatornás mód, DDR266/333/400, maximum 2 GB
VGA: alaplapi és AGP8x
Bővítősínek: 1 db AGP8x/4x, 1 db PCI
Hang: AC'97 5.1 csatornás
SATA: van, 2 db csatlakozó
ATA: van, 2 db csatlakozó
FDD: van
Ethernet: van, 10/100/1000 MBit
USB2.0: van, elöl-hátul 2-2
Tápegység: 220 watt

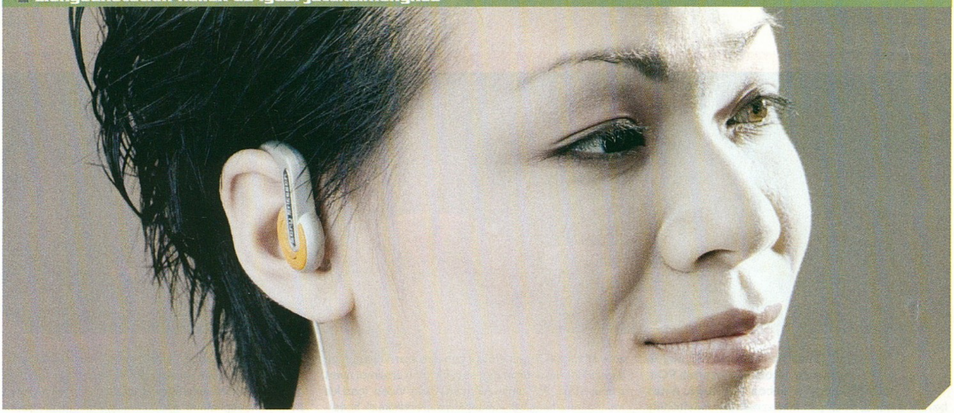
Szórakoztató központ is lehet


Külcsínhez a belbecs

Voicecom

Hangkommunikációs rendszerek a gyakorlatban

Elengedhetetlen kellék az igazi játékélményhez



Az Xbox Live megjelenését követően sóvárogva néztük konzolos barátainkat, akik a mikrofonnal ellátott fejhallgató segítségével, játszi könnyedséggel, lagmentesen kommunikálhattak online játszó ismerőseikkel. Az Xbox Live élményhez hasonlóval természetesen a PC-s játékosok is találkozhattak már, ám ezek a lehetőségek általában csak külön letölthető segédprogramokkal (amik közül a Roger Wilco volt a legelterjedtebb) elérhetők. A lehetőség tehát adott, ám igazán nagy népszerűségnek – talán éppen az átlagfelhasználó számára bonyolult telepítésnek, konfigurálásnak, és az integráció hiányának köszönhetően – nem örvendtek ezek a megoldások. A már említett Xbox Live hatalmas sikere azonban úgy tűnik, nagy hatással volt a PC-s játékfejlesztőkre, akik egyre több programba integrálják a hangkommunikációs rendszer használatának lehetőségét.

Játékok...

A PC Guru legutóbbi számaiban tesztelt játékok közül a Battlefield Vietnam és a Pandora Tomorrow többszereplős játékmódja voltak az elsők, amiben mi magunk is komolyabban kihasználtuk a hangkommunikáció előnyeit. A kémek és zsoldosok oldalán maximum két-két csapattagot felvonultató új Splinter Cell program a játékosok számából adódóan mindenképpen rákényszerít az összehangolt munkára, és így állandó kapcsolattartásra ösztönzi a játékosokat. Nekik a billentyűzet már nem jelent alternatívát, mivel a gépelés közben elvesztett másodpercek jelentősen befolyásolják a küldetések végkimenetelét. Ugyanez a helyzet az Unreal Tournament 2004 esetén is, ahol a csapatalapú játékmódokban egymással szemben álló alakulatok tagjai az integrált rendszernek köszönhetően könnyedén, a billentyűzet használata nélkül beszélhetik meg a nyerő taktikákat. Az UT2004 esetében a Live-hoz hasonlóan különféle beszélgetési formákat is megadhatunk (így sokan recsegő robot, vagy ötéves gyermek hangján szólalnak meg), sőt egyjátékos módban gépi társainknak is kiadhatunk hangutasításokat, akik a beszédfelismerő algoritmusnak hála, azonnal végrehajtják parancsainkat. A rendszer jelenlegi egyetlen hátránya, hogy a gép által irányított társaknak kizárólag angolul adhatjuk ki a parancsainkat. Úgy gondolom, a jövőben megoldják, hogy – a mobiltelefonok hangfelismerő rendszeréhez hasonlóan – a saját magunk által felvett és rögzített, magyar nyelvű parancsokhoz kapcsolhatjuk az utasításokat, így az idegen nyelv ismeretére csak a konfiguráció elvégzéséig lesz szükségünk.

...és megoldások

A kommunikációs lehetőség használata pofonegyszerű mivel a mikrofonnal ellátott fejhallgató hang és mikrofon kimeneteit egyszerűen csak be kell dugnunk a hangkártyánk kimeneti (zöld) és bemeneti (rózsaszín) aljzatába. A megfelelő mikrofonnal ellátott fejhallgató kiválasztásakor már nincs ilyen könnyű dolgunk. Bár az általunk tesztelt márkátlan készülékek is kifogástalanul működtek, mégis a márkásabb, valamivel drágább megoldásokat javasoljuk. A játékok során a legnagyobb megelégedettséggel a Logitech fejhallgatókat használtuk. A Logitech Premium készülékének klasszikus megoldásai és a Logitech Internet Chat Headset trendibb vonalai egyaránt elnyerték tetszésünket. A vezetékek jó minőségűek, hosszabb használat során sem töredeznek meg, a mikrofon kiválóan működött, míg a vezetéken található hangerő-szabályozó és mikrofon ki-be kapcsolására szolgáló gomb praktikus megoldásnak bizonyult. A hagyományos megoldások mellett a Logitech természetesen USB porton keresztül működő eszközöket is kínál.

A hangerőszabályzó alaptartozék

Szükségünk van erre?

A válaszunk egyértelműen igen. Az UT2004 és a Pandora Tomorrow után ugyanis minden valamire való fejlesztőcsapat támogatni fogja a hangkommunikációs megoldásokat, melynek következő lépcsőfokát a Microsoft által készített, DirectX-et kiváltó egységesített rendszere, az XNA jelenti majd, ami alapból támogatja a hangkommunikáció lehetőségét.

Sasa

Mikrofonbeállítás

A számítógépek többségén érthetetlen okból alaphelyzetben ki van kapcsolva a mikrofon bemenet. Ha igénybe akarjátok venni a hangkommunikációs szolgáltatást, akkor a Start menü Beállítások almenüjében kattintsatok rá a vezérlőpulton keresztül elérhető Hangok és audio eszközök ikonra. Az így felnyíló panel Audio fülére klikkelve lépjetek a hangfelvétel beállításainak opciójára és a megjelenő csúszkáknál engedélyezzétek a mikrofon használatát.

Bizonyos hangkártyák esetében a mikrofon panelen elérhető a + 20dB microphone boost kapcsoló, amit aktiválva megnövelhetitek a mikrofon érzékenységét.

Csak 380 Ft!

Szinte minden telefonra!

Színes háttérképek - MMS-ek

PCHATTER XXXXX → 06 90 626 999

Színes háttérképeket a következő telefonokra tudsz letölteni: **Nokia 3100, 3200, 3300, 3510i, 3650, 5100, 6100, 6220, 6600, 6610, 6800, 7210, 7250+i, 7650, 8910i, N-Gage, Samsung E700, C100, V200, S300, S100, SonyEricsson T310, T610, P800, Siemens M55, S55, SL55, Sharp GX-10+i, GX-20, Motorola T720i.** A letöltéshez küldd a PCHATTER szót és a választott kép kódját szóközzel elválasztva a **06 90 626 999**-es számra! (pl. PCHATTER 11001) Válasz SMS-ben kapsz egy WAP üzenetet, melyre rákattintva letöltheted a képet. **Aktív WAP hozzáférés szükséges!** Az SMS ára 380 Ft + ÁFA.Digitania Rt. Ügyfélszolgálat: 06-1-328-5063

Csak 380 Ft!

Polifónikus csengőhangok

Szinte minden telefonra!

PCPOLI XXXX → 06 90 626 999

Többszólamú csengőhangot a következő telefonokra tudsz letölteni: **Nokia 3100, 3200, 3300, 3510+i, 3650, 5100, 6100, 6220, 6610, 6800, 7210, 7250+i, 7650, 8910i, N-Gage, Samsung E700, C100, V200, S300, S100, SonyEricsson T230, T300, T310, T610, P800, P900, Siemens A55, C55, M55, S55, SL55, A60, C60, MC60, C62, Sagem myX-3, myX-5m, myX-6, Motorola C350, E365, T720i, V300, V525, Panasonic GD67, GD87, Sharp GX-10+i, GX-20**. Csengőhang letöltéséhez küldd az PCPOLI szót és a választott dal kódját szóközzel elválasztva a **06 90 626 999**-es számra! (pl. PCPOLI 1138) Válasz SMS-ben kapsz egy WAP üzenetet, melyre rákattintva letöltheted a csengőhangot. **Az SMS ára 380 Ft + ÁFA. Aktív WAP hozzáférés szükséges! Digitania Rt. Ügyfélszolgálat: 06-1-328-5063**

TOP

Black Eyed Peas - Shut Up	1388	Mekk mester	1475
Usher - Yeah	1632	X Files	1169
Tankcsapda - Adjon az ég	1381	A nagy ho-ho-ho horgász	1471
V-Tech - Homokba írt szerelem	1598	Megasztár - Csillagdal	1601
Groovehouse - Ha újra látom	1376	A rózsaszín párduc	1163
Nox - Százszor ölelj meg	1395	Ennio Morricone - Volt egyszer egy vadnyugat	1311
Hooligans - Királylány	1330	BadBoys	1143
Erős vs. Spigiboy - Valami véget ért	1487	Keresztapa	1300
Benni Benassi - Satisfaction	1468	Macskajaj	1299
The Rasmus - In The Shadows	1325	Ennio Morricone - A jó, a rossz és a csúf	1199

ÚJDONSÁGOK

Zorba, a görög	1638	Tomboy - Fény lánya	1658
Fradi induló	1639	Kevin Lyttle - Turn Me On	1659
Anastacia - Left Outside Alone	1640	Black Eyed Peas - Hey Mama	1660
Belga - Hazakísérlek	1641	Auth Csilla - A szerelem az esetem	1661
D-12 - My Band	1642	Freshfabrik - Grace for Grace	1662
Egyszercsak - A végtelen futam	1643	Fya ft. Smujji - It Must Be Love	1663
LL Junior - A tűz mindig tombol	1644	Hanns E. - Vörös Csepel	1669
U2 - Staring at the Sun	1652	Ismeretlen - Fel vörösök, proletárok	1668
U2 - With Or Without You	1653	Ismeretlen - Partizán induló	1667
ZZ Top - Backdoor Love Affair	1654	Ismeretlen - Bunkócska	1666
ZZ Top - Brown Sugar	1655	Szabó Ferenc - A munkásóké a jövő	1665
Gigi d'Agostino - Silence	1656	Drága föld	1679
Janet Jackson - Just a Little While	1657	Ej haj száll az ének	1680

RAJZFILMEK

A kockásfülű nyúl	1470	Mézga család	1297
A nagy ho-ho-ho horgász	1471	Nils Holgersson	1476
A rózsaszín párduc	1163	Pokémon	1477
Frakk, a macskák réme	1472	Popeye, a tengerész	1478
Fülesmackó	1533	Süsü, a sárkány	1479
Hupikék törpikék	1473	Tini nindzsa teknőcök	1480
Kis tehén	1298	Tom és Jerry	1481
Kukori és Kotkoda	1534	TV maci	1482
Magyar népmesék	1474	Vuk	1483
Mekk mester	1475		

HAZAI POP

Ákos - Ölelj meg	1321	Draft - 2000 év	1441
Ámokfutók - Soha véget nem ér	1491	Emilio - Ne nézz vissza rám	1450
Auth Csilla - A dal a miénk	1339	Erős vs. Spigiboy - Valami véget ért	1487
Back II Black - Szerelembomba	1341	Fiesta - Aki elmegy, ugye hazatér	1351
Bery és Váczi Eszter - Egyedül	1434	Groovehouse - Ha újra látom	1376
Bon-Bon - Gyermekeimnek	1439	Heaven Street Seven - Csízbörger	1634
Crystal - Itt megtalálsz	1559	Help - Gondolj néha rám	1442
Desperado - Ég veled	1449	Hooligans - Királylány	1330

Csengőhangok

Nem csak NOKIÁRA!

PCCSENG XXXXX → 06 90 626 999

Ha **Nokia** telefonod van: csengőhang letöltéshez küldd az PCCSENG szót és a választott dal kódját szóközzel elválasztva a 06 90 626 999-es számra! (pl. PCCSENG 21553) Ha **SonyEriccson, Siemens C45, S45, ME45** vagy későbbi típusok bármelyike kivéve ST55), **Motorola T192i, T280i/m, V60i/m, V66i/m, vagy Alcatel 311, 511, 512, 525 vagy 715** telefonod van, akkor csengőhang letöltéshez küldd az PCECSENG szót és a választott dal kódját szóközzel elválasztva a 06 90 626 999-es számra! (pl. PCECSENG 21256) Az SMS ára 380 Ft + ÁFA. Digitania Rt. Ügyfélszolgálat: 06-1-328-5063

TOP

Szívdobogás (zaj)	21423	Gyűrűk ura	10551
Pumpkin and Honey Bunny (TAXI)	21515	A keresztapa	10014
Macskajaj	10782	Füttyszó (zaj)	21483
50 Cents - PIMP	22064	Buborékok - zaj	21075
Ennio Morricone - A jó, a rossz és a csúf	21438	Vuk	21470
Leon, a profi	10722	Star Wars - R2D2 (zaj)	21349
MÁV szignál	21288	Surda	10690
Star Wars - Birodalmi induló	10420		

ÚJDONSÁGOK

Underworld - Born Slippy 2003	22143	Live - Runaway	22131
Morcheeba - Otherwise	22134	Kosheen - Wasting My Time	22130
Offspring - Hit That	22135	Jay Z ft. Pharrell Williams - Change Clothes	22129
P Diddy-Pharrell-Lenny Kravitz - Show Me Your Soul	22136	Hooverphonic - The Last Thing I Need Is You	22128
Safri Duo ft. Clark Anderson -		Stanny Franssen - I Love Techno	22138
All The People In The World	22141	Sylver - Wild Horses	22139
Sophie Ellis-Bextor - I Wont Change You	22137	Tiffany Gayle - Do You Wanna Dance	22140
Mark Ronson - Ooh Wee	22132	TLC - Turntable	22142

HAZAI POP-ROCK-SLÁGER

Az a szép…	21037	Auth Csilla-Szolnoki Péter - Féltelek	20028
Dés László-Presser Gábor - Nagy utazás	21302	Beatrice - 8 óra munka, 8 óra pihenés,	
Cserháti Zsuzsa - Édes kisfiam	21512	8 óra szórakozás	21009
Hungária - Csavard fel a szőnyeget	10543	Bery - Darabokban hever a szívem	20036
Nyári Károly - Földi csillagok	21546	Bery és Váczi Eszter - Egyedül	21127
Nyári Károly - Szólj rám!	21547	Bon-Bon - Köszönöm, hogy vagy nekem	20030
Omen - (N)agymosás	21548	Crystal - Amíg csak élek	20031
Omen - A lé a tét	21549	Crystal - Fújja el a szél	20039
Omen - Halálutsa	21550	Fiesta - Hola mi amor	20026
Omen - Tiszta szívvel	21551	Groovehouse - Hajnal	20037
Ámokfutók - Nem akarok sírni többé már	10711	Hip Hop Boyz - Hétvégén	10674
Anima Sound System - 68	21000	Jazz+Az - Csepp a tengerben	21098
Animal Cannibals - Mindenki azt akarja	10692	Jazz+Az - Funky doki	20034

POP-ROCK

50 Cents - PIMP	22064	Dido - Life For Rent	22109
Ashanti - Rain On Me	22104	Groovehouse - Hajnal	20037
Black Eyed Peas - Shut Up	22105	Iron Maiden - Wildest Dreams	22053
Bomfunk MCs - Freestyler	21156	Kaoma - Lambada	21253
Charon - Religious / Delicious	22051	Linkin Park - Numb	22054
Crystal - Fújja el a szél	20039	Love Committee - Love Rules	22055

MESÉK

A nagy ho-ho-horgász	10555	Hupikék törpikék	21395
A rózsaszín párduc	20024	Kockásfülű nyúl	21244
Alf	21020	Kukori és kotkoda	21247
Bergendy István - Süsü, a sárkány	21417	Looney Tunes	21267
Dr. Bubó	21124	Magyar népmesék	21282

JAVA játékok

JATEKPC XX → 06 90 629 000

Tölts le egy JAVA játékot a mobilodra és vesd bele magad a szerencsejátékok, könnyűvérű nők és a tiltott utcai harcok világába! Ha például az Járőr játékot szeretnéd letölteni, küldd el SMS-ben a JATEKPC 504 üzenetet a **06-90-629-000** számra. (Az SMS ára 799 Ft + ÁFA) Ne felejts el szóközt rakni a JATEKPC és a játék száma közé! Kiküldünk egy válaszüzenetet, amelyben a letöltés menüpontot választva a játékot letöltheted a mobilodra. A szolgáltatás mindhárom mobilhálóztról elérhető. **Aktív WAP hozzáférés szükséges! Információs vonal: Digitania Rt. 06-1-328-5063 (normál díjas hívás).**

Global Grand Prix

JATEKTVR 10

Ez az a játék, amit nem fogsz tudni abbahagyni! A játékbeli autódat is felturbózhatod, ha ügyesen versenyzel!

Támogatott telefonok: Nokia 3300, 3410, 3510i, 6610, 7210, 5100, 6100, 6800, 7250

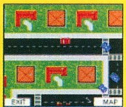
Pannónia

JATEKMM 500

A környező barbár törzsek már a Római Birodalom városait fenyegetik Pannóniában. A feladatod a városok védelme, a barbár hordák felmorzsolása.

Támogatott telefonok: Nokia 3410, 3510i, 6610, 7210, 5100, 6100, 6800, 7250, Motorola 1720i

Ámokfutás



JATEKPC 510

Autóddal a legrövidebb idő alatt kell a célba jutnod. Rendőrautók elől menekülnöd kell. Térkép segítségével a rendőrök előtt járhatsz. Az autódra vigyázz, figyeld az életerő mutatót. Ha kicsit összetöröd az autót, meg kell javíttatni, hajts rá a villáskulcsra. (üldözős)

Platform: N30bw, N30c, N40, N60, V300, SieSL55, SieS55

Sivatagi vihar

JATEKPC 511

Ötféle egység van: gyalogság, jeep, tank, ágyú, helicopter. Mindegyik egység különböző támadó, védelmi és mozgási tulajdonságokkal rendelkezik, melyeket a terep is befolyásol. Ha befejezted a menetet, akkor csere van és a gép lép. A harc véget ér, ha valamelyik csapatnak elfogynak az egységei. stratégiai

Platform: N30c, N40, N60, V300, SieSL50, SieS55

Járőr

BRJATEK 504

Feladatod rendőrként üldözőbe venni a bűnözők autóját és megállítani őket, mielőtt az autód összetörne. Vigyázz, hogy ne okozz forgalmi balesetet. Az utakon találkozol közlekedési dugóval és sok járdaszegéllyel. (kaland)

Platform: N30c, N40

Nagy Fogás

BRJATEK 508

A játékkal egy halaktól hemzsegő folyóban pecázhatsz. A sikerhez segítségedre van egy halradar is. Megválaszthatod a zsinór méretét és a megfelelő csalit is. A kis halakat vissza kell dobni, persze ezek a fogások is számítanak. (kaland)

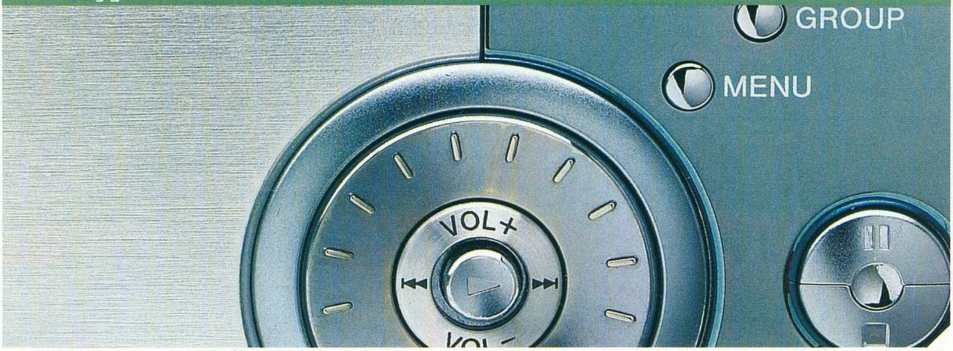
Platform: N40, N60

Telefontípusok hivatkozása: N30bw: 3410, 6310i, **N30c:** 3510i, **N40:** 5100, 6100, 6610, 6800, 7210, 7250, 3100, 3200, 5140, 6220, 6230, 6610, 6650, 6810, 6820, 7250i, 7600, 8910i, **N60:** 3650, 7650, N-Gage, 6600, **V300:** Motorola V300, V525, V600, **T720:** T720/T720i, **SieSL55, SieS55:** Siemens SL55, S55, **Sharp_20:** Gx20, Gx30, **Sharp_22:** Gx22, **Sharp_10:** Gx10, **SEP800:** Sony Ericsson P800 és P900

Sony Hi-MD

Hordozható szórakoztatóelektronika

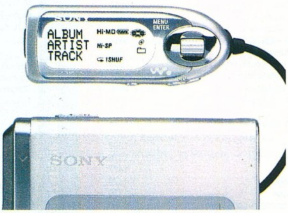
Itt az új generáció



A hordozható szórakoztatóelektronikai eszközök piacából egyre nagyobb részesedést hódítanak el maguknak a merevlemezes médialejátszók. A nagy tárkapacitással és egyszerű kezelhetőséggel rendelkező egységek egyedülálló szolgáltatásai sokszor feledtetik a felhasználókkal a rövid üzemidőt, a körülményes hordozhatóságot vagy az oly gyakori gyenge hangminőséget. Akiknek utóbbi szempont mindennél fontosabb, a továbbiakban is maradnak régi CD lejátszóik mellett. Ám létezik más alternatíva is...

A hordozható szórakoztatóelektronika digitális forradalma minden kétséget kizárólag a CD-walkman megjelenésével kezdődött. A minőségileg sokáig egyeduralkodó szabvány igencsak hamar konkurenciára talált a Sony által 1992-ben útjára indított MiniDisc személyében. Az új formátum technológiai előnyei már megjelenésekor jól érzékelhetőek voltak: rendelkezett a CD digitális kezelhetőségének minden előnyével, s ez végre sokszori újraírhatósággal párosult. A bemutatkozása óta eltelt több mint 12 év alatt a MiniDisc külsőre mit sem változott. Az egységek logikai áramkörei és elektronikája azonban hatalmas változásokon ment keresztül, melyek hatására az eredetileg 74 és 80 perces lemezek felvételi idejét négyszeresére sikerült növelni. A lemezek fizikai méretéből adódik, hogy a hanganyag rögzítésekor tömörítési eljárást kénytelenek alkalmazni, s mint ismeretes, ez minőségromlást eredményez. Ez alól nem kivétel a Sony adaptív tömörítési eljárása az ATRAC sem, mely ötödére képes a rögzítendő adatok méretét összezsúfolni. Az utóbbi idő fejlesztései elsősorban a jobb hangminőség elérését irányozták elő, idén januárban pedig valami teljesen újjal rukkolt elő a japán óriáscég.

A Sony a Consumer Electronics Show szakkiállítást választotta új, nagy kapacitású Hi-MD MiniDisc egységeinek bemutatására. A Hi-MD formátum paramétereit tekintve szinte alig tér el a két MiniDisc generáció. Adattárolásra még mindig magnetooptikai eljárás szolgál, a fő különbséget az adatbitek átalakításának és elrendezésének módszere jelenti. A MiniDisc első generációja a CD adattárolási módszerét alkalmazta, mig a Hi-MD a merevlemezek fájlrendszer-kezeléséhez



akár 34 óra anyag is ráfér

hasonló elven működik. Az adattárolási rendszerrel párhuzamosan a Hi-MD egységek elektronikáját is továbbfejlesztették, mely révén az adatok sokkal közelebb kerülhetnek felírásra a lemezeken. A Hi-MD technológia újdonságai 1 GB tárkapacitással ruházzák fel az új formátum lemezeit. A konkurencia merevlemezes médialejátszóinak sokrétű felhasználhatóságából tanulva a Sony a Hi-MD egységeit úgy tervezte, hogy azok számítógéphez csatlakozva adattárolásra is alkalmas meghajtókként működjenek.

Felvételi forma	Felvevő eszköz		Maximális felvételi idő	
	Hi-MD Walkman	Másolás PC-ről	80 perces MiniDisc Hi-MD-nek formázva	1 GB Hi-MD
Tömörítetlen PCM 1.4Mbps	Támogatott (PCM)	Támogatott	28m	1h 34m
ATRAC3plus 256kbps	Támogatott (Hi-SP)	Támogatott	2h 20m	7h 55m
ATRAC3plus 64kbps	Támogatott (Hi-LP)	Támogatott	10h 10m	34h
ATRAC3plus 48kbps	Nem támogatott	Támogatott	13h 30m	45h
ATRAC3 132kbps	Nem támogatott	Támogatott	4h 50m	16h 30m
ATRAC3 105kbps	Nem támogatott	Támogatott	6h 10m	20h 50m
ATRAC3 66kbps	Nem támogatott	Támogatott	9h 50m	32h 50m

A formátum kifejlesztésekor alapvető követelménynek számított a korábbi egységekkel való kompatibilitás megőrzése. Ennek megfelelően a Hi-MD eszközök mindegyike képes az eddig alkalmazott összes, ATRAC kódolással rögzített MiniDisc lejátszására. Mindezek mellett a Hi-MD egységek már újfajta tömörítési eljárással, az ATRAC3plus-szal dolgoznak, melyek eleddig a flash memóriás Sony egységek sajátja volt. Az új tömörítési forma sokkal jobb hangminőséget eredményez: egy 64 kbps-os ATRAC3plus hangfájl nagyjából egy 128 kbps-os MP3 minőségének felel meg. Egy 1 GB-os Hi-MD lemezen ilyen kódolásban nem kevesebb, mint 34 órányi hanganyag rögzíthető! Az ATRAC3plus járulékos pozitívuma a 256 kbps-os tömörítési lehetőség, mely a CD-től szinte megkülönböztethetetlen hangminőséget eredményez. A Hi-MD eszközök a MiniDisc történetében először (1 GB-os kapacitásuk révén) támogatják a PCM (Pulse Code Modulation) tömörítetlen jelek felvételét is.

A Hi-MD bevezetése előtt a Sony talán legnagyobb innovációja a MiniDisc egységek számítógépről vezérlése, valamint a számítógépen tárolt hanganyag egységekre való gyors átjátszásának lehetősége volt. A technológia NetMD néven került be a köztudatba, s napjainkra olyan népszerűségre tett szert, hogy szinte már csak ilyen egységekkel lehet találkozni a piacon. A Hi-MD ehhez kapcsolódó újítása az egységen rögzített hanganyag számítógépre átjátszása (vagyis már fordított irányban is működik a dolog), ami hihetetlenül fontos az élő felvételek minőségének tökéletes megőrzése érdekében. Az átjátszás a két egység között természetesen külön szoftver közreiktatásával történik, mely a SonicStage névre hallgat. A Hi-MD eszközök mellé csomagolt program 2.0-s változata a Sony legújabb internetes vállalkozását is támogatja: az Apple, illetve a Microsoft mellett ugyanis – a zenekiadók közül elsőként – a Sony is elindította online zeneboltját Connect néven. A Sonytól letölthető hanganyagok a SonicStage segítségével természetesen tovább másolhatóak a Hi-MD médiákra.

A Sony a Minidisc 1992-es megjelenése óta közel 80 millió felvételre és lejátszásra alkalmas egységet értékesített világszerte. A Hi-MD megjelenésére Európában június vége környékén lehet számítani.

tatcom

Tudja-e, hogy nálunk nagy választék...
vehet CD-t, DVD-t fél áron?

SAVE THE PLANET
DAILY PRICE
Vétel és eladás
számítógépes napi áron
© by atlantis, Hamburg
SAVE YOUR MONEY

Ráadásul! Készpénzért megvásároljuk megunt zenei CD-it, DVD filmjeit!

Premier Videopalota
1065 Bp. Bajcsy-Zsilinszky út 13. Telefon: 302-7967
Nyitva: minden nap 0-24.

A közeljövő mobil eszközei

Wi-Fi, Bluetooth, 3G hlózatok, megapixeles kamerák

Mire számíthatunk mobilfronton?

Tekintettel a közelmúlt felgyorsult eseményeire, úgy gondoltuk, hogy időszerű a PC Guru hasábjain is áttekinteni a mobilkommunikáció legújabb vívmányait és az ezeket közvetítő eszközöket. Szeretnéd tudni, melyik modell lesz a legmenőbb, vagy melyik mobil használható majd CB-rádióként és melyikben van a legjobb felbontású kamera? Mindez, és még sok minden más is (főképp a hálózati technológiákról) kiderül összefoglalónkból...

Mindennek az alapja: a mobilhálózat

Hosszas várakozás után végre Európában is elindultak a harmadik generációs (3G) mobil szolgáltatások. Igaz, ezek sok helyen még nem a témáról mindenki számára magától értetődően felmerülő videotelefonálást jelentik, hanem mindössze megnövelt sávszélességet az adatátvitelben. Első lépésben a Hutchinson vezetett be 3G szolgáltatásokat Angliában és Olaszországban. A kezdeti hűvös fogadtatás után a főként távol-keleti tőkére épülő cég 2002-ben „3"-ra változtatta a nevét, és újult erővel, megújult külső jegyekkel folytatta a videoalapú mobil technológiák népszerűsítését. Emellett a világ legnagyobb mobilszolgáltatója, a Vodafone is beszállt az üzletbe: több európai országban is befejezte az UMTS-hálózat kiépítését. Például Németországban, ahol a 3G-hez kötődő szolgáltatásokat a Vodafone a tavalyi év végén vezette be. A szélessávú internetelérésre korlátozott lehetőségeket a próbaidőszakban (ami a közelmúltban zárult le) csak vállalati ügyfeleik vehették igénybe. De vajon milyen gyors elérést kaptak? Nos, a hálózat a gyakorlati tapasztalatok alapján nagyjából 200-250 kb/s-ra volt képes, vagyis a szokásoknak megfelelően jelentősen elmaradt az elméletben meghatározott 384 kb/s-os értéktől (az Európában elterjedt UMTS-rendszerek a közeljövőben 2 Mbps-os elméleti sebességig bővíthetők). Japán után tehát Európában is megvetette a lábát a 3G, mégpedig most már egyre sikeresebben. Ennek oka, hogy a hálózatok kinőtték gyerekbetegségeiket, továbbá hogy a kezdeti időszakkal szemben most már a készülékek is egyre vonzóbbak. Elég csak arra gondolnunk, hogy az első 3G-s Nokia – a 6650-es – kész rémálom volt, mintha visszafelé haladtunk volna pár évet a fejlődésben. Jelenleg Németországban több mint tíz 3G kompatibilis mobilkészülék van már forgalomban (igaz, eltérő képességekkel, és azt is érdemes megemlíteni, hogy még a legfejlettebb is jelentősen elmarad a Japánban, vagy Koreában kapható csúcsmodellek szintjétől) és három adatkártya.

Magyarországon még nem ennyire vidám a helyzet: bár a hazai piac sok szempontból igen fejlett, a szolgáltatók egyelőre az UMTS-tender kiírására várnak, ami jelenlegi információink szerint augusztusban válik majd esedékessé. A jelentős késés (még a szomszédos országok időzítéséhez képest is le vagyunk maradva) előnye lehet, hogy a licencdíjak várhatóan mérséklődnek majd azokhoz a korábbi, csillagászati összegekhez képest, amelyeket a 3G körüli óriási várakozások miatt a nyugat-európai országok kormányai szedtek be az ottani mobilszolgáltatóktól. Itthon tehát a három mobilos társaság közül az, amelyik indul a tenderen, reálisabb áron jut majd a frekvenciasávhoz, aminek kedvező hatása lehet a szolgáltatások árazására is.

> "A hálózatok kinőtték gyermekbetegségeiket és a készülékek is egyre vonzóbbak"

Pongó szereplési vágya kielégíthetetlen...

Jövő a jelenben

3G kontra Wi-Fi

Egy időben egyre gyakrabban lehetett hallani, hogy a gombamód szaporodó WLAN hotspotok – többszörös sebességük okán – háttérbe szorítják majd a 3G hálózatokat. A szakma nagyjainak legújabb víziója szerint azonban a két, vezeték nélküli szabvány jól megél majd egymás mellett. Ebbe az irányba mozdultak el a hardvergyártók is: a legutolsó fejlesztések közül az igazán high-tech eszközök egyaránt képesek Wi-Fi, Bluetooth, és 3G mobilhálózatokhoz csatlakozni. A mobilszolgáltatók pedig egyenesen odáig jutottak, hogy a kezükben tartják a hotspot iparág nem elhanyagolható részét. Megfigyelhető volt ez a tendencia itthon is: elég csak a Pannon és a T-Mobile (korábban Westel) Ferihegyen üzemeltetett internetes elérésére, vagy a Vodafone BS-ben kiépített szolgáltató pontjára gondolnunk. Nagyban játszik e téren például az Orange mobilszolgáltató, aki több ezer hotspotot gondoz csak Franciaország területén (főképp Párizsban).

Az általánosan elfogadott, támogatott jövőkép szerint a mobil eszközök ismerik majd az eltérő hálózatokat, szabványokat és mindig az aktuálisan leggyorsabbhoz csatlakoznak. Még a hálózatokhoz kapcsolódóan érdemes szót ejteni a CDMA fejlesztésekről és az EDGE-ről. Európában a 3G szolgáltatás szabványaként az ETSI égisze alatt kidolgozott UMTS rendszer terjedt el, Észak-Amerikában és Koreában viszont a kevesebb beruházással járó – a korábbi CDMA rendszerre takarékosan ráépíthető – CDMA2000 hálózati ajánlás népszerűbb. Ennek megvan az a további előnye, hogy kompatibilis a korábbi rendszerekkel és a bevezetése (szemben az UMTS-sel, amihez a meglévő mellett teljesen új rádió elérési hálózatot kell építeni) nem igényel új frekvenciasávot. Indulásakor az elméleti átviteli sebessége 153 kb/s volt, amelyet a jövőben a tervek szerint 307 kb/s-ra tornáznak fel.

Váratlan fordulat

Ugyancsak nyerőnek bizonyult az EDGE technológia is, amely a meglévő GPRS rendszer adatátviteli sebességét növeli a háromszorosára. Eddig közel hetven mobilszolgáltató jelentette be, hogy él az EDGE kínálta lehetőségekkel, és vagy a 3G szolgáltatás alternatívájaként, vagy pedig azért vezeti be, hogy kiegyensúlyozza a GPRS és a 3G rendszerei közötti sebességkülönbséget.

ni Európát is elérte az 1 megapixel illetve a feletti felbontással rendelkező digitális kamerával felszerelt mobiltelefonok hulláma

Megapixeles kamerák kora

A hálózatok fejlődésének ismertetése után térjünk át arra, hogy mobilok terén milyen újdonságoknak lehetünk tanúi. Reflektorfényben van és elsőként említendő, hogy Európában is bemutatkoztak a megapixeles kamerával szerelt mobilkészülékek. Az első adagot a 2004-es hannoveri CeBiten szemrevételezhették az érdeklődők. A Nokia, a Sony Ericsson, a Samsung, a Motorola, az LG, a Siemens és a globális piac kisebb szeletét birtokló gyártók is kiállították az év folyamán megjelenő, megapixeles kamerával szerelt újdonságaikat. Elsőként a Vodafone (Sharp) GX30-as készülék jutott el az értékesítési csatornákba – igaz ez Nyugat-Európára és Magyarországra is. Tapasztalataink alapján ezúttal nem a szokásos reklámfogásról van szó, hiszen a GX30-cal tényleg kiváló minőségben lehet fotózni (persze nem a több megapixeles digitális kamerákhoz hasonlítva!). A legnagyobb felbontása 858x1144 képpont, ami komoly előrelépés a korábbi VGA-kamerák 640x480-as méretéhez képest. Szintén lényeges pontja a fejlődésnek, hogy a megapixeles modellekhez a legtöbb gyártó 262 ezer színű, és valóban nagyméretű kijelzőt társít – ezeken már jól mutatnak a fotók.

Az új mobilok természetesen már kivétel nélkül jelentős mennyiségű memóriával kerülnek forgalomba. Gyártótól függ, hogy a beépített flash memória szolgál-e a képek mentésére, vagy külső memóriakártya. Például a Samsung SGH-P730-as modellnek 64 MB belső memóriája lesz, a Nokia 7610-esnek „csak" 8 MB, viszont csomagolnak hozzá egy 64 MB-os MMC kártyát. Az első fecske, a Vodafone GX30-asa 8 MB-os kártyát tartalmaz és ezt 12 MB belső memóriával egészíti ki.

Szoftveres oldalról érdekességképpen említhetjük a Nokia 7610 Lifeblog szolgáltatását. Ez az alkalmazás összegyűjti és időrendben tárolja a telefonunkon található képüzeneteket, SMS-eket, videókat, fotókat. Naplót készít az életünkről, amit aztán bármikor PC-nkre másolhatunk. Később ezt továbbküldhetjük barátainknak, vagy egyszerűen nosztalgiázhatunk, hogy mi történt egy hónapja stb. Az adatok között könnyedén kereshetünk is, különféle szempontok alapján.

Végül a jövőre nézve ugyancsak biztos befutónak számít a PTT-technológia (Push To Talk). A megoldás Észak-Amerikában már népszerűnek bizonyult, de az egységes szabványok kidolgozása – és ennek köszönhetően a PTT széles körű elterjedése – még várat magára. Mindenesetre jelzésértékű, hogy a legnagyobb mobilgyártók követik a Motorolát, aki (mint korábbi walkie-talkie specialista) a PTT úttörőjének számít. De hogy pontosan miről is van szó? Olyan összetett megoldásról, ami lehetővé teszi, hogy CB-rádió-szerű beszélgetéseket bonyolítsunk egyetlen gombnyomásra a mobilunkon. Természetesen folyamatosan így nem lehet beszélni, viszont a fapados kommunikáció ára kedvezőbb a hangalapú hívás díjainál és mind a szolgáltatók, mind a készülékgyártók rendületlenül hisznek a PTT további sikerében.

Röviden ezeket az újdonságokat láttuk arra érdemesnek, hogy megosszuk veletek. Várjuk visszajelzéseiteket, hogy az elkövetkező számainkban melyik területtel foglalkozzunk részletesebben. A következő számunkban áttérünk a konkrét tesztekre és bemutatjuk a készülékgyártók nyári újdonságait, illetve hamarosan kivesézzük a legjobb mobilprogramokat is!

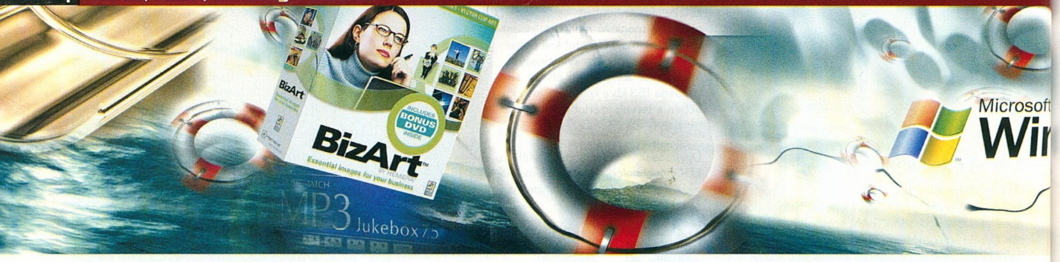
Harangozó Csongor

... de azért próbálkozni lehet

Szoftver mentőöv

a PC Guru megoldja a problémáidat

Vírus, Flash, álmatag Windows



MsBlaster probléma

Sziasztok!!

Van egy égető problémám, és sehol nem tudnak segíteni.... Megkérnélek benneteket, hogy segítsetek, ha tudtok. A gépem – ha csatlakozom a netre – mindig újraindul RPC hibával (MsBlaster).
Csak akkor csinálja, ha csatlakozom az Internethez, egyébként nem. Nincs fenn az MsBlaster az tuti, de hülyét kapok ettől a ***** RPC-től. Segítsetek legyetek szívesek, nagyon hálás lennék érte.
Köszike előre is...

Crinos

Kedves Crinos!

Sajnos az, hogy egy alkalommal kiirtottad a vírust számítógépedből, még nem jelent védettséget az MsBlaster ellen. Ahhoz, hogy netre csatlakozáskor ne kerüljön fel ismételten, mindenképpen telepíteni kell az RPC bug elleni hibajavító programcsomagot amit DVD mekkékletünkön, vagy a www.sg.hu honlapon is megtalálsz.

Ez a gép csúnyán köhög

S.T.A.L.K.E.R. Flash

Helló!

Lenne 2 problémám.
1.A FlashCapture nevű progival leszedtem a S.T.A.L.K.E.R. (www.stalker-game.com) oldaláról néhány flash-t, de nem tudom őket beilleszteni a FrontPage-be. Hogyan lehet ezt megoldani?
2.A S.T.A.L.K.E.R. oldalán úgy van megcsinálva a szöveg, hogy nem az oldal legszélén, hanem középen van. Hogyan tudom ugyanolyanra megcsinálni? (A középre igazítás nem jó erre.)
Azért kérdezősködöm ennyit a S.T.A.L.K.E.R.-ről mert egy fan oldalt akarok csinálni az eredeti oldal alapján, ezért van szükségem a flash-re.
Ha tudnál segíteni, azt nagyon megköszönném.
Skullkid

Kedves Skullkid!

Microsoft FrontPage esetén a következőképpen tudsz beszúrni JAVA kisalkalmazást: Beszúrás -> Web-összetevő -> Speciális vezérlők -> Java kisalkalmazás. A második kérdésedet nem igazán értem, de ha jól sejtem, akkor a hírek szekcióra gondolsz az említett weboldalon. Nos, azt egy egyszerű táblázattal meg lehet oldani. Létrehozol, mondjuk példaként egy 1 oszlopból és 1 sorból álló táblázatot, amit középre igazítasz. Azután ebbe beírsz tetszőleges, néhány soros szöveget. Ezt a táblázaton belüli szöveget aztán ízlés szerint tájolhatod jobbra/balra/középre, magának a táblázatnak a helyzetétől függetlenül (az említett oldalon például balra van).

Egyébként tanulás céljából tanácsos lehet lementeni azt az adott HTML oldalt, amin láttad ezt a megoldást, majd belenézni FrontPage vagy más szerkesztő segítségével (én személy szerint a DreamWeavert ajánlom), és megfigyelni az oldal struktúráját.

Lassan induló Windows

Csá mindenki!

Kérlek segítsetek! Az a problémám, hogy miután betöltődik a windows még legalább öt percig várni kell, hogy akármilyen programot is betöltsön. Ez eléggé zavaró tényező tud lenni. Hát ez lenne a probléma, remélem, válaszoltok.
Egyébként nagyon zsír az új design!
Előre is köszi: zUseR

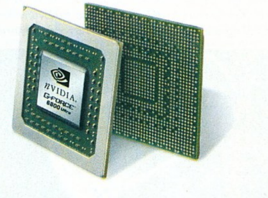
Kedves zUseR!

A Windows ilyen jellegű lelassulása általában arra vezethető vissza, hogy túl sok programnak engedélyezted az automatikus indulást a Windows betöltődésekor. Kattints a Start menüre, majd ott a Futtatás ikonra. Itt írd be, hogy "msconfig", majd nyomj Entert. Válts át az „Automatikus indítás" fülre, és vedd ki a pipát azok elől a programok elől, amelyeket nem szeretnél automatikusan indítani. Valójában nagyon-nagyon kevés programnál indokolt ez a fajta opció, ne legyél bőkezű vele. Ha végeztél a művelettel, mentsd el, majd indítsd újra a számítógépet.

Alkalmazás hozzárendelés fájltípushoz

Sziasztok!

A következő probléma megoldásához szeretnék segítséget kérni: Win XP Home SP1 operációs rendszerem van. Folyamatosan szedem le hozzá a fontosabb javításokat, van fent Norton Windoc, stb. amikor hozzá akarok rendelni valamilyen alkalmazást egy fájlhoz, és rábökök a programválasztásra, akkor olyan hibaüzenettel találom szemben magam, hogy a Windows nem találja a fájlt, ellenőrizze, hogy helyesen írta-e be a fájl nevét, stb.
Erre keresek valami megoldást.



Legalább ez gyors

Kedves Fájlhozzárendelő!

Valószínűleg, amikor rákattintasz a Társítás menüpontra az említett fájlnál, akkor az alapértelmezettként felkínált listából kiválasztott programnak más elérési útvonalat vél a Windows, mint ahol valójában található. Próbáld ki, hogy nem az alapból felajánlottakból választasz, hanem a Tallózás gombbal te magad adod meg kézzel az alkalmazás elérési útvonalát, amellyel társítani szeretnéd. Egyébként, ha ezt végleges megoldásnak szeretnéd, egy adott fájltípushoz úgy is hozzá tudsz rendelni programot, hogy megnyitod a Sajátgépet, és ott az Eszközök -> Mappa beállításai -> Fájltípusok fülre kattintasz. Itt, miután kiválasztod az adott fájltípust, a Speciális gomb segítségével tudod elég részletesen beállítani a hozzárendeléseket.

Rusty

UEFA EURO 2004 bajnokság az ÁRKÁD-ban!

© 2002 UEFA TM

UEFA
Euro 2004
PORTUGAL

Gyere és légy Te az év virtuális Európa Bajnoka és mérkőzz meg a PC GURU szerkesztőivel 2004. június 11.- 20.- a között az ÁRKÁD üzletházban az Örs Vezér téren.

Programok:

- EA - Intel Euro2004 játékshow
- HP digitális foci-fotósarok
- Rugóbajnokság
- Gyermekprogramok
- Beckham frizuraverseny
- Intel Centrino Wireless technológia - élménysarok
- Sorsolás - értékes nyeremények MINDEN NAP

intel inside centrino MOBILE TECHNOLOGY · PC GURU · LG Life's Good · Microsoft Windows xp Home Edition · ÁRKÁD ÖRS VEZÉR TERE · EA SPORTS · Max & Future · hp invent · Logitech · adidas · intel inside pentium 4

Új ATI videokártyák tesztje

Megérkeztek az új nagyágyúk

Ruby babe

Előző számunkban elemeztük, mire képesek az új videochipek: az ATI R420 és az nVidia NV40. Nos, a tesztpéldányokra sem kellett túl sokat várnunk, mostani számunkban az ATI kártyákat rögvest be is mutatjuk működés közben, majd szép csendben beszerzünk egy malacperselyt és elkezdünk gyűjteni új VGA vezérlőre…

Az ATI R420-szal kapcsolatban erős túlzás lenne hat hónapos termékciklusról beszélni, ha azt vesszük, hogy az R300-as (Radeon 9700 Pro) chip megjelenése óta csak foltozgatták az architektúrát. Az így kapott R360-as (és mutánsai) persze sikeresek (Radeon 9600 és 9800 szériák), nincsen szándékunkban leszólni az ATI fejlesztőmérnökeit, de épp itt volt már az ideje az igazi ugrásnak. Ezt szerencsére a kanadai illetőségű cég is így gondolta, aminek köszönhetően május 6-án megjelent az R420, jött, látott – és a mostani teszt végén sajnos még nem tudjuk meg testközelből, hogy győzött-e. Az ok az nVidia gyártási problémáira vezethető vissza. Az NV40-re építkező GeForce 6800-at kicsit előbb mutatta be az nVidia az ATI-nál, ám a cikk írásának időpontjáig Magyarország egyetlen kiskereskedelmi egységében sem tűntek fel ilyen kártyák. Az ATI tehát megelőzte az nVidiát, elérhetőségben feltétlenül. Május végén már több nagykereskedésbe megérkeztek az első ATI X800 Pro szállítmányok, és az újság megjelenésének időpontjában már minden valószínűség szerint bárki vehet magának ilyen kártyát. De vajon megéri ennyi pénzt kiadni az új VGA csodákért?

A kártyák

Leggyorsabbnak az egyre népszerűbb Sapphire bizonyult, ő szállította az első Radeon X800 Pro kártyát tesztelésre. Mivel a legerősebbekre, az X800 XT kártyákra még várni kell a kereskedelmi csatornákban, itt referenciakiépítést szereztünk be a tesztre. Hogy legyen némi összehasonlítási alapunk, az eddigi legerősebb ATI kártyát, egy referencia Radeon 9800 XT-t is lemértünk. A Sapphire kártyája erősen támaszkodik a referenciakiépítésre. A kártya kísértetiesen hasonlít a Radeon 9800 XT-re, ám elődjénél kisebb hűtővel és valamivel egyszerűbb nyáklappal rendelkezik. A hűtőnek immár nem szükséges rálógnia a memóriachipekre, hiszen a GDDR3 memóriák fogyasztása kisebb, ergo kevésbé melegszenek. Tuning esetén persze nem árt kiegészítő hűtést alkalmazni. A kártya fogyasztása nem vészes, egyetlen kiegészítő tápcsatlakozó elegendő, ami a PCI Express változatról hiányozni fog (ott a busz kiszolgálja a kártya teljesítményigényét).

> „a GDDR3 memóriák fogyasztása kisebb, ergo kevésbé melegszenek"

Az XT kiépítést nehéz megkülönböztetni a Prótól, az egyedüli árulkodó jel a memóriák időzítése. Az XT változaton effektív 1147 MHz-en üzemelő GDDR3-as memóriák vannak, így itt 1,6 ns-os chipeket találunk.

Az nVidia GeForce 6800-as kártyáinak bejelentésekor sokakat sokkolt a hír, miszerint az új VGA kártyákhoz 480 wattos tápegységre lesz szükségünk. Az ATI (többek között) erre játszott rá azzal, hogy új kártyáit Shuttle barebone rendszerekben mutatta be, amikben 250 wattos tápok dolgoztak. Az nVidia időközben hivatalosan is változtatott a rendszerkövetelményen, és most már márkás, 350 wattos tápot ajánl az új videokártyákhoz. A változtatást azzal indokolta, hogy a 480 watt csupán akkor szükséges, ha a videokártya teljesítményéhez mérten erősen felszerelt gépben használjuk a kártyát (RAID, több kiegészítő kártya és meghajtó stb.). Amint kezünk közé kaparintunk egy ilyen kártyát (rajta vagyunk az ügyön!), beszámolunk tapasztalatainkról.

Műszaki adatok

Tesztkonfig:
DFI 875 Lan party Pro alaplap, P4 3,4 GHz Northwood proci, 1 GB Corsair memória (2x512MB), Seagate 60 GB merevlemez, 350W-os Enermax táp

A teszthez használt driverek verziói:
Ati Radeon 9800 XT és Ati Radeon X800 Pro: 4.5 Catalyst
Ati Radeon X800 XT: 8.01.3-040420a2-015068E béta Catalyst

Mérési eredmények	Sapphire Radeon X800Pro	Ati Radeon X800XT	Ati Radeon 9800XT
Szintetikus mérések			
3DMark 2001 SE build 330, default futás	20996 pont (110,86%)	21006 pont (110,91%)	18939 pont
3DMark03 build 340 - default futás	8872 pont (134,94%)	12048 pont (183,24%)	6575 pont
3DMark03 build 340 - 1600x1200x32 bit, High Quality, 4 mintás élsimítás, 8-szoros anizotrop szűrés	2842 pont (154,79%)	4129 pont (224,89%)	1836 pont
AquaMark3 - default futás	60186 pont (126,34%)	60414 pont (126,81%)	47640 pont
CodeCreatures Official benchmark	5723 pont (137,64%)	5890 pont (141,65%)	4158 pont
Játékok			
Colin McRae Rally 4 - 1024x768x32 bit, High Quality	118,91 képkocka/s (104,19%)	118,98 képkocka/s (104,25%)	114,13 képkocka/s
Colin McRae Rally 4 - 1600x1200x32 bit, High Quality	100,24 képkocka/s (143,00%)	116,59 képkocka/s (166,32%)	70,1 képkocka/s
Colin McRae Rally 4 - 1600x1200x32 bit, High Quality, 4 mintás élsimítás, 8-szoros anizotrop szűrés	59,37 képkocka/s (150,49%)	80,43 képkocka/s (203,88%)	39,45 képkocka/s
Enemy Territory - 1024x768x32 bit, High Quality	65,2 képkocka/s (99,54%)	65,6 képkocka/s (100,15%)	65,5 képkocka/s
Enemy Territory - 1600x1200x32 bit, High Quality	64,8 képkocka/s (106,40%)	65,3 képkocka/s (107,22%)	60,9 képkocka/s
Enemy Territory - 1600x1200x32 bit, High Quality, 4 mintás élsimítás, 8-szoros anizotrop szűrés	52,3 képkocka/s (136,20%)	61,6 képkocka/s (160,42%)	38,4 képkocka/s
Far Cry - 1024x768x32 bit, Very High Quality	56,06 képkocka/s (100,75%)	57,02 képkocka/s (102,48%)	55,64 képkocka/s
Far Cry - 1600x1200x32 bit, Very High Quality	46,6 képkocka/s (137,34%)	55,07 képkocka/s (162,30%)	33,93 képkocka/s
Far Cry - 1600x1200x32 bit, Very High Quality, 4 mintás élsimítás, 8-szoros anizotrop szűrés	28,61 képkocka/s (159,83%)	40,31 képkocka/s (225,20%)	17,9 képkocka/s
Halo - 1024x768x32 bit, High Quality	64,91 képkocka/s (122,87%)	69,07 képkocka/s (130,74%)	52,83 képkocka/s
Halo - 1600x1200x32 bit, High Quality	41,41 képkocka/s (141,57%)	52,26 képkocka/s (178,67%)	29,25 képkocka/s
Unreal Tournament 2004 - 1024x768x32 bit, High Quality	108,63 képkocka/s (103,49%)	110,49 képkocka/s (105,26%)	104,97 képkocka/s
Unreal Tournament 2004 - 1600x1200x32 bit, High Quality	96,49 képkocka/s (121,13%)	103,57 képkocka/s (130,02%)	79,66 képkocka/s
Unreal Tournament 2004 - 1600x1200x32 bit, High Quality, 4 mintás élsimítás, 8-szoros anizotrop szűrés	67,15 képkocka/s (143,98%)	79,04 képkocka/s (169,47%)	46,64 képkocka/s

Zárójelben a Radeon 9800 XT-hez (100%) viszonyított értékek.

Kártya típusa	Sapphire Radeon X800 Pro	Ati Radeon X800 XT	Ati Radeon 9800 XT
Grafikus processzor	Ati R420	Ati R420	Ati R360
GPU csíkszélessége	0,13 mikron	0,13 mikron	0,15 mikron
Grafikus mag/memória órajele (effektív)	472,5 MHz / 891 MHz	526,5 MHz / 1147,5 MHz	411,75 MHz / 729 MHz
Fedélzeti memória mennyisége	256 MByte GDDR3 SDRAM	256 MByte GDDR3 SDRAM	256 MByte DDR SDRAM
Fedélzeti memória maximális órajele (effektív)	1000 MHz	1200 MHz	800 MHz
Memóriabusz szélessége	256 bit	256 bit	256 bit
Elméleti maximális memória-sávszélesség	28,8 GByte/s	35,8 GByte/s	23,4 GByte/s
RAMDAC órajele	400 MHz	400 MHz	400 MHz
Pixelfutószalagok száma	12	16	8
Textúrázó egységek (futószalagonként)	1	1	1

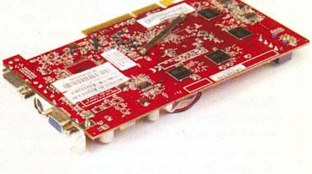
Kő kövön nem marad

A sokat tapasztalt tesztelőnek megvan az a különleges tulajdonsága, hogy egy tesztet nézve nagyjából öt másodperc szemlélődés után nagy pontossággal meg tudja mondani, kb. milyen erős az adott rendszer. A mostani tesztet a legnagyobbként beharangozott ATI X800 XT-vel kezdtük és bizony nem kellett még öt másodperc sem ahhoz, hogy megmondjuk: ez az eddigi legerősebb tesztágy. A mérések sorra döntötték meg házi rekordjainkat. Akadt olyan program, ami a normál felbontásnak tekinthető 1024x768x32 bites módban nem mutatott jelentős gyorsulást, ám ez természetesen nem a kártya hibája – leginkább a processzorra vezethető vissza. Ebben a felbontásban, ilyen processzorral (3,4 GHz-es Northwood Pentium 4, tehát nem középkategória) az adott játék erősen CPU- és rendszer-limitált, vagyis a videokártya nem képes kifutni magát.
Az új kártyák igazi ereje nagyobb felbontásokban, valamint élsimításnál és komolyabb anizotropikus szűrésnél jön elő. Ennek szemléltetésére százalékos formában is feltüntetjük a mért értékeket a referencia ATI Radeon 9800 XT-hez viszonyítva.

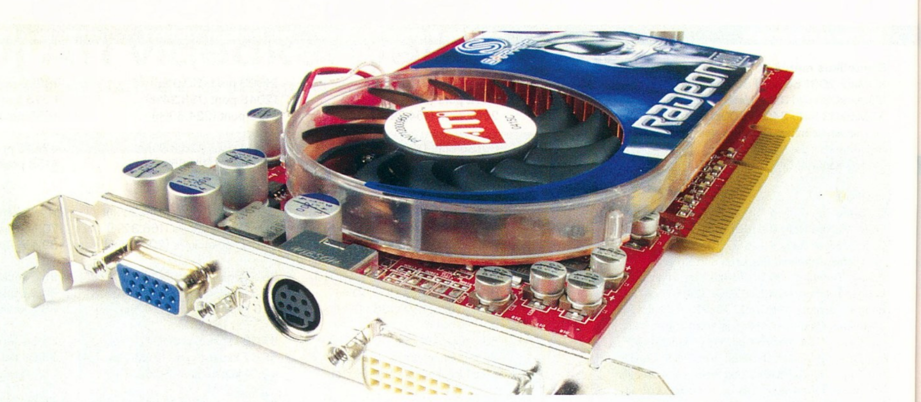
A tesztprogramok már ismerősek lehetnek korábbi tesztjeinkből. Szintetikus benchmarkokból nem akartunk túl sokat használni, csak a legismertebbeket és legfontosabbakat. A főszerep a játékoknak jutott, azok közül is az újabb címeknek. S hogy az új architektúrák igazi erejét is megláthassuk, több magasabb felbontásban futó tesztet készítettünk.

A Radeon 9800 XT-t és képességeit már ismerjük korábbi tesztjeinkből. Az X800 Pro, amely az elõd árkategóriájában érkezett, nem dolgozik jelentősen maga-

> Extra teljesítmény - normál hűtéssel



> egy sima, egy fordított



A Sapphire az elsők között volt

Erős mint a bivaly

sabb órajeleken, a memóriabusz is azonos szélességű, így a sávszélesség sem sokkal több. A plusz erőt az áttervezett architektúrából, immár 6 vertex shader egységből és 12 pixel futószalagból meríti. Ez a legalacsonyabb tesztelt felbontásban 0-30%-os gyorsulást eredményez, ami nem túl sok. Ez a már fentebb említett CPU-limitáltságnak tudható be. Nagyobb felbontásban már akár 40%-os gyorsulást is tapasztalhatunk, de az új chip igazi ereje a képminőség-javító eljárások bekapcsolásakor jön elő. A teljes képernyős élsimításról és anizotróp szűrésről van szó: itt 36-59%-os gyorsulást könyvelhetünk el (minden játékot a lehető legnagyobb részletesség mellett futtattunk). Ez a gyorsulás elegendő ahhoz, hogy a mai játékokat kivétel nélkül 1600x1200-as felbontásban, élsimítással és anizotróp szűrés mellett, élvezhető sebességgel játsszuk.

A Radeon X800 XT esetén ezek a számok jelentősen megugranak. Normál felbontásban 2-80%-os gyorsulást könyvelhetünk el, nagyobb felbontásban pedig akár 80%-ot is. Nyilván eddig is mindenki szeretett volna nagy felbontásban, élsimítással és anizotróp szűréssel játszani, de ezt sokszor a legdrágább kártyák tulajdonosai sem engedhették meg. Nos, az X800 XT ilyen esetekben akár több mint kétszer gyorsabb elődeinél, így nem akadt olyan játék, ami szaggatott volna 1600x1200-as felbontásban, maximális részletesség, élsimítás és anizotrópikus szűrés mellett...

Az idén és jövőre megjelenő játékok egyre több és több 2.0-s vertex és pixel shader effektet fognak tartalmazni, és ez az, ahol az új ATI R420 chip igazán erős (lásd például a Far Cry tesztet). Lehet, hogy nem támogatja a Shader Model 3.0-t, de (kizárólag) ilyen modellre épülő játékot még jó darabig nem is fogunk látni. Az ATI – konkurensétől eltérően – a messze előremutató technológiai újítások (SM 3.0) helyett a nyers erő növelését helyezte előtérbe. A 2.0-s shader ajánlásokon csak keveset bővített (2.b-re), de nagyobb hangsúlyt fektetett a képminőség fokozó eljárásokra és a sebességre. Az élelmosásnál bemutatták a Temporal AntiAliasingot, ami jó elgondolás. Működés közben tapasztaltunk némi minőségjavulást, de az egyelőre béta állapotban lévő megvalósítás még nem éri el az eredeti, normál eljárás szintjét. Itt figyelni kell arra is, hogy a sebesség ne csökkenjen 60 képkocka/s alá, hiszen ekkor a technológia automatikusan átvált kisebb mintavételezéses normál élsimításra. A Temporal AA-t egyelőre nem támogatja a 4.5-ös Catalyst, ehhez külön programot biztosít az ATI, ám ez hamarosan meg fog változni. A következő stabil verzió már az X800 XT-t is kezelni fogja, és valószínűleg még több erőt sajtol ki a kártyákból.

A legjobb vétel

A két új kártya az eddigi bevett gyakorlatnak megfelelően a high end ársávban jelenik meg, a 16 futószalagos XT 500 dollár, a Pro 400 dollár környékén. Utóbbinak már magyarországi ára is ismert: mintegy nettó 105 ezer forint. Ezzel átveszi a 9800 XT helyét, ami lejjebb süllyed az árlistákban, egyre közelebb kerülve a megfizethető középréteg felé. A 9800-as széria valószínűleg lassan feledésbe merül, de addig is jó ár/teljesítmény mutatója lesz.

Az ATI (és az nVidia) gyártási filozófiája, hogy kizárólag a legjobb chipeket gyártja, majd ha ez nem sikerült, letilt belőle egy quadba szervezett pipeline-négyest és Próként értékesíti. Ha így sem működik a chip, még négyet letilt belőle, és a középkategóriába pozicionálja termékét.

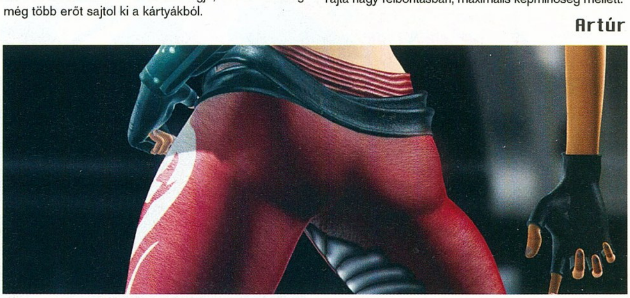
Az ATI-nak sikerült továbblépnie a sikeres R3xx-es szériától és az első példányok alapján megjósolható, hogy a mostani R420-as széria is hasonló sikerekre számíthat a vásárlók körében. Az új kártyák abban erősek, amire a felhasználóknak jelenleg a legnagyobb szükségük van: élsimításban, anizotrópikus szűrésben és shader teljesítményben. Lehet, hogy nem támogatják a Shader Model 3.0-t, de ennek feltétlen szükségessége még egy-két évvel odébb van. Az ATI Radeon X800 Pro nagyon jó vétel, jelentősen gyorsabb elődjénél és teljesítményéhez mérten az ára sem vészes. Az ATI Radeon X800 XT igazi fenevad, az eddigi csúcstartóknál akár több mint 220%-kal (!) is gyorsabb lehet. A jelenlegi játékok nem képesek megizzasztani és a közeljövőben várható slágerprogramok is vígan futnak majd rajta nagy felbontásban, maximális képminőség mellett.

Artúr

X-akta

Az új ATI kártyák elkeresztelésénél a gyártó nem akart ötszámjegyű kódnevekkel operálni, mivel az marketingszempontból nem túl előnyös. Emiatt cserélte le a 10-est X-re, így lett a 10800-ból X800. Ez a bizonyos X – mint általános iskolai tanulmányainkból tudjuk – a rómaiaknál szimbolizálta a tízes számot.

Az egyik igen nívós hazai játéklap legutóbbi számából viszont megtudhattuk, hogy anno csúnyán félrevezettek bennünket, hiszen valójában a görög ábécéből származik a jelölés. Mint ahogy a Föld is lapos tulajdonképpen...



Ha Ruby hátsójára nem is, a kártyákra hamarosan rá lehet mozdulni

4 teljes játék + 3 DVD + 3 CD

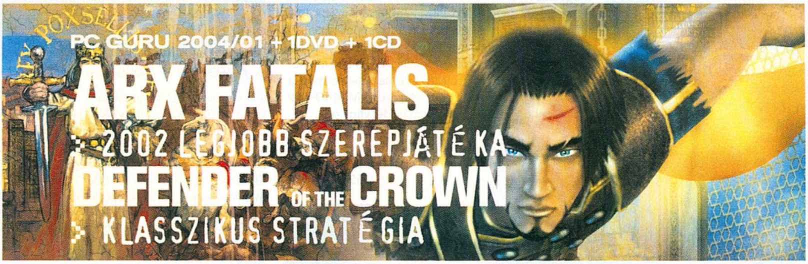
ára: 2996 Ft

PC GURU

szórakoztató informatikai magazin 2004. május

ÚJ! > JÁTÉKKOLLEKCIÓ

Már kapható az újságárusoknál!



VOGEL Publishing Kft Budapest

VOGEL BURDA COMMUNICATIONS

PC GURU játékkollekció május

CSAK 2996 FT!

A 3 dimenzió és az idő

8. rész

Folytatjuk időutazásunkat 2003-ban a videokártyák és a first person shooterek világában – sorozatunk befejező része következik.

2003

A DirectX 9-es hardverek egyre fejlettebb formáinak piacra lépése jellemezte az évet, és a távolban már felütötte a fejét a DirectX 9.0c (pixel és vertex shader 3.0 támogatással) és a PCI Express grafikuskártya-csatolási szabvány. 2003 a grafikus motor mellé szervesen beépülő fizikai motorok bemutatkozásának éve is (tömeges elterjedésüknek egyelőre nem).

Ami az új grafikus lapkakészleteket illeti, az év januárjában megérkeztek a piacra az első GeForce FX 5800 Ultra készletes (128 MB VRAM) kártyák. Borzasztó drágák és hangosak voltak, és ami talán a legrosszabb az nVidia szemszögéből nézve: képtelenek voltak megverni a már közel fél éves Radeon 9700 Prót! Az NV30 széria bukását nemsokára a cég menedzsmentje is belátta, és lényegében már a komolyabb piaci bevezetés és szereplés előtt visszavonta az FX 5800 Ultra chipet. A viszonylag kis szériának számító, nagyjából százezer legyártott NV30 lapkakészlet nagyobbik része a még az év második felében is itt-ott felbukkanó GeForce FX 5800-as kártyákon (128 MB video RAM) találta magát (a normál FX 5800 az Ultra csökkentett órajelű kuzinja, a technológia amúgy teljes mértékben megegyezik).

Mielőtt az nVidia kiheverhette volna az FX 5800 Ultra jelentette fiaskót, az ATI márciusban újabb pofonnal küldte padlóra riválisát. A bokszkesztyűn ezúttal a Radeon 9800 Pro (128-256 MB VRAM) név állt. Az új ATI chip kódneve R350 lett, és a korábbi zászlóshajójához, a Radeon 9700 Próhoz képest megemelt mag- és memória-órajelekkel bírt, ezenfelül történtek optimalizálások is a sziliciumon, ami főleg élsimításos szituációkban tette versenyképesebbé az R350-et az R300-zal szemben. Ugyanebben a hónapban debütált két másik ATI készlet is, a Radeon 9600 és a Radeon 9200. A Radeon 9600 (általában 128 MB VRAM, a későbbi időkben gyakran 256 MB) volt az első 0,13 mikronos gyártástechnológiával előállított ATI 3D grafikus gyorsító lapka (RV350). Teljesítményét tekintve durván a GeForce3 Ti500 szintjét hozta, ám nem szabad elfeledkeznünk arról, hogy az RV350 már hardverből DX9 kompatibilis volt, és élsimítási helyzetekben hatékonyabb volt NV20-as ellenlábasánál. A Radeon 9200-ra (64-128 MB VRAM) sok szót nem érdemes pazarolni, mivel a kártya a Radeon 9000/Pro megoldás AGP 8X csatolással felvértezett megfelelője, ezen felül egyéb változtatás nem történt architektorálisan (maradt a hardveres DX8.1 kompatibilitás). A nyár végére megjelent a Radeon 9200SE, amely a 9200 64 bitesre butított (eredetileg 128 bites) memóriabuszú, csökkentett órajelű változata – teljesítménye (64-128 MB VRAM) még egy GeForce4 MX440-énél is cudarabb volt, DX8.1 támogatás ide, vagy oda...

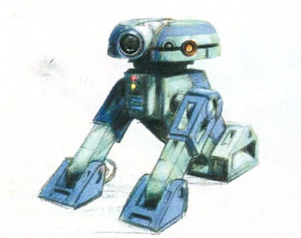
Márciusra az nVidia összeszedte magát, egyelőre az alsó, illetve a középkategóriában. Megjelentette a low-end szegmens számára a GeForce FX 5200 készletet, míg a középkategóriában a GeForce FX 5200 Ultrát, az FX 5600-at, illetve kicsit később az FX 5600 Ultrát. Mind a négy felsorolt lapka támogatta hardveresen a DirectX 9.0 szabványt – más kérdés, hogy ennek mennyi a gyakorlati jelentősége normál FX 5200 esetében.... A GeForce FX 5200 gyenge 3D teljesítménye ellenére, a köré épülő kártyák (64-128 MB VRAM) alacsony ára miatt jónak mondható eladásokat tudott produkálni. Az FX 5200 Ultra (általában 128 MB VRAM) és az FX 5600 (128-256 MB VRAM) legnagyobb problémája az volt, hogy nagyjából azonos árszint mellett a GeForce4 Ti 4200-asok szinte minden 3D alapú tesztben megverték őket. A GeForce FX 5600 Ultra (általában 128 MB VRAM)

A KOTOR a 2003-as év legjobbja

A vizibalett második felvonása

már jóval életképesebb megoldás, pláne az órajelnövelt második generáció (350/700-ról 400/800 MHz-re nőtt a mag/effektív memória órajel), itt inkább az árral voltak problémák. A kifutófélben levő, olcsó GeForce4 Ti 4600 készletes kártyák teljesítményben alaposan megszorongatták az 5600 Ultrákat, és még olcsóbbak is voltak... Ettől függetlenül a GeForce FX 5600 Ultra az FX sorozat azon kártyái közé tartozik, amelyekben van annyi nyers erő, hogy hasznát lehet venni a bennük rejlő hardveres DX9 kompatibilitásnak az ilyen szolgáltatásokat igénylő játékokban.

Áprilisra kijött a Radeon 9600 izmosított órajelű változata, a 9600 Pro, amely már erős ellenfelet jelentett nem csak a GeForce4 Ti 4200-8X lapkás megoldások, de egyes tesztalkalmazásokban az FX 5600 Ultra számára is. A 0,13 mikronos gyártástechnológia miatt a mag szinte mindegyik kártyán az ATI által javasolt 400 MHz-ről 500 MHz-re volt tekerhető. Ez nem is ártott a 9600 Pro presztízsének, hisz alapállapotban a csökkentett pixel futószalag szám miatt ez a készlet kikapott a gyári órajelezésű Radeon 9500 Pro kártyától (mindkettő memóriabusza 128 bites). A felezett futószalagszámot (négy az RV350-ben kontra nyolc az R300-ban) a szilíciumon belüli optimalizálással, illetve magasabb mag-, illetve memória órajelekkel kellett ellensúlyozni. Mivel azonban a márkás Radeon 9500 Pro alapú kártyák általában jól tuningolhatók voltak, az a fura helyzet állt elő, hogy a vásárló a legtöbb esetben jobban járt a 9500 Próval, mint a 9600 Próval, hisz a két megoldás ára igen közel járt egymáshoz.



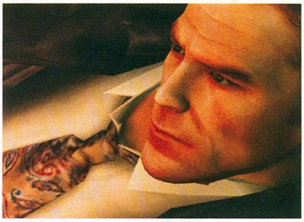
A csontot nem hozza vissza

Még egy kör?

Áprilisra tehető a Radeon 9800 Pro órajelekben csökkentett változatának, a Radeon 9800-nak (128 MB VRAM, 256 bites memóriabusz) viszonylag csendes piaci bevezetése. Ahogyan a 9700 család esetében megszokhattuk, csak a mag és a memória órajelek szenvedtek el nyirbálást, az architektúra azonos maradt a Próhoz képest.

A következő komolyabb esemény a grafikus lapkák piacán augusztusra tehető, amikor az XGI (a SiS korábbi Xabre fejlesztőcsapata) bejelentette az ambiciózus Volari GPU-t, illetve az S3 Graphics is előrukkolt egy működőképes DeltaChrome mintapéldánnyal. Valós, piacra kerülő termék azonban csak szeptember végére jutott, mégpedig a két bejelentési rendezvénnyel megtámogatott Radeon 9800XT és 9600XT.

A 9800XT (R360, 256 MB VRAM) a 9800 Pro 256 MB órajelnövelt változata volt (380/700-ról 412/730 MHz-re nőttek a paraméterek), némi többletszolgáltatással körítve (dinamikus és automatikus gyári órajeltuning az OverDrive meghajtó komponens segítségével). A 9600XT a 9600 Pro hasonló mutációja volt (400/600-ról 500/600 MHz-re + OverDrive). Az OverDrive az ATI Catalyst 3.8-as



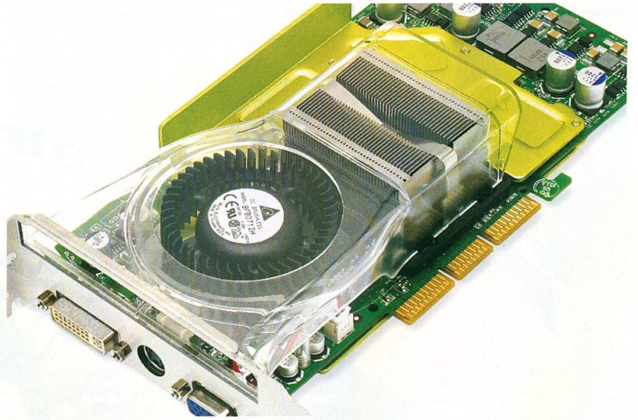
Repülve is tudok lőni

számú meghajtójától kezdve élt, melyet a cég október második hetében bocsátott ki, még az XT kártyák utcai megjelenése előtt.

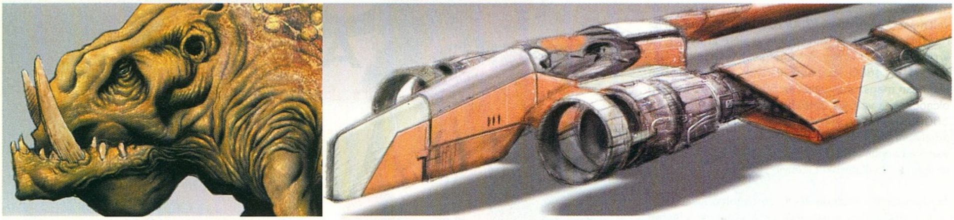
Októberben az nVidia is lépett, bejelentette a csúcskategóriás NV38-at (GeForce FX 5950 Ultra: 475 MHz-es mag és 950 MHz-es memória órajel, 256 bites memóriabusz), illetve a középkategóriába szánt NV36-ot (GeForce FX 5700/5700 Ultra). Míg a GeForce FX 5950 Ultra 3D-s teljesítményben továbbra is a Radeon 9800XT mögé szorult, a GeForce FX 5700 Ultra már veszélyeztette a Radeon 9600XT állásait. Utóbbinak az volt a nagy szerencséje, hogy jó teljesítménye mellett minden ilyen VPU-val szerelt ATI-s kártyához (kezdetben legalábbis) járt egy Half-Life 2 kupon, ami igen pozitívan befolyásolta a termék ár/érték arányát (a játék megjelenésének erős késése már egy másik történet...). Az NV38 és NV36 chipekkel szerelt grafikus kártyák már október legvégétől elérhetővé váltak az amerikai kontinensen, illetve Japánban. Érdekes, hogy a korábban bejelentett ATI XT chipes kártyák csak november folyamán jelentek meg nagyobb számban a kiskereskedelemben.

Az év játéktermése nagyon bő volt (és mi most csak a saját akció-FPS fókuszunkból fogunk csemegézni), a játékosok legnagyobb örömére. Megfigyelhető, hogy míg a korábbi években az FPS-ek nagyobb része két három domináns grafikus motort használt, addig 2003-ban rengeteg új fejlesztésű 3D engine bukkant fel.

"A 3 dimenzió és az idő előző részeit a PC GURU 2004-es számaiban találjátok"



Videokártyának álcázott porszívó



Na most ezzel a hajóval elmész szépen megnézetni a fogaidat

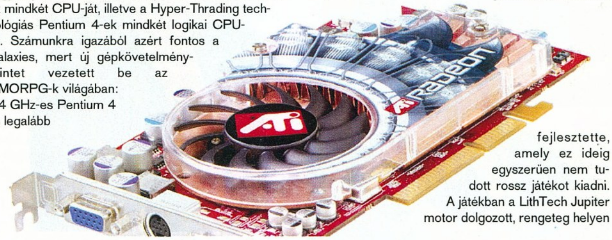
Januárban egy régi ismerős visszatérésével nyitott az iparág, mégpedig a továbbfejlesztett Unreal motor hajtotta Unreal II-vel. Meglehetősen szép grafika, ám rövid és ötlettelen játékmenet jellemezte a sokak által várt alkotást. Ugyanez a motor hajtotta a lopakodós TPS kategóriában induló, és már jóval élvezetesebb Splinter Cellt. A látványvilága sem maradt el az Unreal második részétől, így a Tom Clancy nevével fémjelzett program alá is illett már odatenni a másfél gigás procit és a GeForce4 Ti kártyát. Szintén februárra esett a nagysikerű Battlefield 1942 első kiegészítő lemezének (Road to Rome) megjelenése.

Márciusban debütált az 1993-as szomáliai eseményeket feldolgozó Delta Force játék, a Black Hawk Down. Az elődeit meghazudtolóan szép grafikának megvolt az ára gépigény tekintetében... Áprilisban két, elég gyatra FPS látott napvilágot. Az első egy konzolport, a Red Faction II, amelyet a Geo-Mod elnevezésű motor hajtott, míg a másik a polgárpukkasztónak szánt, ám inkább ízléstelenre és gyengére sikeredett Postal 2 volt. Utóbbit is az Unreal engine hajtotta, és „védjegyévé" váltak a szintek közötti, elképesztően hosszú töltési idők.

Június végére beesett egy igazi kellemes meglepetés, a Star Trek: Elite Force II. A játék amellett, hogy parádésan nézett ki, játékélmény, és Star Trek hangulat szempontjából is meggyőző volt. A mi, kissé hardveres szemszögünkből nézve azonban a játék legnagyobb erénye a közel Unreal II szintű látványvilág volt – mindezt a fejlesztők a Quake 3 motor végletekig tuningolásával érték el! Úgy hiszem, maga Carmack is megdöbbenhetett, ha látta a játékot, mert még ő sem gondolta volna, hogy ezt ki lehet préselni a közel öt éves motorból. Magas poligonszámú objektumok, éles textúrák és tökéletes szájszinkron jellemzi többek között az Elite Force második részét. Ennek fényében nem véletlen, hogy a korábbi Q3 motoros játékokhoz képest a program bizony jóval combosabb gépet kíván, ha magas grafikai részletességgel kívánjuk futtatni...

Szintén a nyár folyamán lépett hivatalosan a színre (hosszú bétatesztelési fázis után) a Star Wars univerzumban játszódó MMORPG, a Star Wars Galaxies: An Empire Divided. A játék alatt futó motor érdekessége, hogy képes kihasználni a duálprocesszoros rendszerek mindkét CPU-ját, illetve a Hyper-Thrading technológiás Pentium 4-ek mindkét logikai CPU-ját. Számunkra igazából azért fontos a Galaxies, mert új gépkövetelményszintet vezetett be az MMORPG-k világában: 2,4 GHz-es Pentium 4 és legalább GeForce4 Ti! Bizony, ez már nem EverQuest, cserébe sokkal részletesebb és szebb a látványvilág is. Az EverQuest nemsokára úgyis visszavág ilyen tekintetben a második résszel...

Augusztus végén ismét megélénkült a kiadói tevékenység, hiszen kapásból két minket érdeklő játék is megjelent. Az Aquanox 2-t az első rész sikere adta hírnév sem menthette meg attól, hogy a középszer martalékává váljon. A játékot hajtó Krass engine-re épült a szeptember közepén megjelent DX8.1/DX9.0 alapú benchmark program, az Aquamark3. Az augusztus 26-án érkező TRON 2.0-t is hatalmas várakozás előzte meg, a játék alapjául szolgáló kultikus film miatt. Tovább szította a rajongók hevét, hogy a játékot az a Monolith fejlesztette, amely ez ideig egyszerűen nem tudott rossz játékot kiadni. A játékban a LithTech Jupiter motor dolgozott, rengeteg helyen jól elkapta a film hangulatát és több részében kirobbanóan kreatív volt a játékmenet – ám a pályák linearitása és az olykor idegesítő ugrálós feladatok sokat elvettek a játékélményből. Ettől függetlenül, a TRON 2.0 bőven az év tucat-FPS-ei fölé nőtt.



Az év meghatározó grafikus megoldásává a felsőházban az ATI Radeon 9800 Pro 128 megás változata vált annak remek ár-teljesítmény-szolgáltatás értéke miatt. A középkategóriában az év jelentős részében szintén az ATI tarolt a 9600 Próval és XT-vel, ám az év végén esélyes versenytársként lépett elő a GeForce FX 5700 család. Az alsóházban viszont az nVidia volt a király az FX 5200-akkal, hisz az ATI nem volt képes másra ebben a szegmensben, mint a jó öreg R200 architektúra további karcsúsítására.

Szeptember elején jelent meg a kissé rendhagyó kinézetű és játékstílusú (akció/RTS) Savage: The Battle for

2003-ban is jó volt az ATI lap(ka)járása

Newereth, melyet az S2 Games Silverback elnevezésű motorja hajtott (erről annyit érdemes megjegyezni, hogy OpenGL alapú). A hónap közepére jutott a Star Wars játékok FPS vonalának újabb darabja, a Jedi Academy, amelyet a Jedi Outcastból ismerős Quake 3 motor hajtott. A hasonló motor ellenére a játék kinézete két-három lépéssel az Elite Force II mögött járt, és bizony az igencsak élvezetesre sikeredett fénykard párbajokon felül a játék csak egy átlagos FPS kvalitásait tudta felmutatni. Ha már mozi licences játékoknál tartunk, meg kell említeni – bár sajnálom az általa felemésztett helyet – a májusban a Mátrix Újratöltve mozifilmmel egy időben piacra lépett Enter the Matrix című játékot. Függetlenül attól, hogy a program milliós eladásokat produkált, egyszerűen ócska volt minden szempontból. Gyenge játékmenet, csúf grafika, rengeteg programhiba. Igazán fájó volt, hogy a 2001-es szintet idéző (nagyjából az első Max Payne színvonalát elérő) grafika ellenére, a programozás slampossága miatt a játék erős konfigurációkon is sokszor csúnyán szaggatott, több esetben a játszhatatlanság szintjéig.

Szeptember utolsó napjára esett az ősz igazi durranása, a Halo PC átiratának megjelenése. Miután végigjátszottam néhány pályát, azonnal tudtam, miért lett húzócím Xboxon: pompás grafika, kifejezetten élvezetes harc, vezethető járművek, jó mesterséges intelligencia. Másrészről nyilvánvalóvá lettek azok a hibák is, amelyek miatt a Halo PC-n nem válhat igazi FPS klasszikussá: az átlagosnál csak picivel jobb történet, linearitás a pályákon belül, némely esetben ötlettelen pályatervezés, rengeteg ismétlődő helyszín. Ami a gépigényt illeti, a Halo nem szégyenlős: a magasabb árú DX9-es kártyákat is megizzasztotta nagyobb felbontásokban.

Szinte meglepetésszámba ment, hogy a várva várt Max Payne folytatás, a The Fall of Max Payne az előre bejelentett határidőre kész lett, és október közepén már a boltok polcain kellette magát. A Max Payne 2 tiszta játékidejét tekintve kifejezetten rövid (az elődhöz hasonlóan), ám akciódús volt, legnagyobb vonzerejét pedig a bullet time 2.0 adta. Emellett ebben a játékban szerepelt először igazán kidolgozva a Havok fizikai motor, melynek köszönhetően a tereptárgyak önálló objektumokká váltak, tömeggel és egyéb paraméterekkel. Ami a látványvilágot illeti, az első részt meghajtó MaxFX motor nagy részét újraírták, és sok új funkciót építettek bele. Ennek köszönhetően a MP2 igen szépre sikeredett, főleg a nagyfelbontású textúrák miatt. A gépigény is megnőtt – nem csak a szebb grafika, hanem a fizikai motor és a továbbfejlesztett mesterséges intelligencia okán is –, a Max Payne második része alá legalább 1,5 GHz valós órajelű processzor és GeForce 4 Ti kellett a megfelelő sebességű futtatáshoz.

Megoldjuk erőből

Október végére esett a Call of Duty megjelenése, az Infinity Ward előadásában. Az akkorra már matuzsálemi kort megért Quake III grafikus motor erősen átdolgozott változatára támaszkodva a játék vizuálisan csak a második vonalat képviselhette, de a szaksajtó játékélmény tekintetében kikiáltotta az addig megjelent legjobb második világháborús first person shooternek. November termése ebben az évben igen bőre sikeredett. Megjelent a No One Lives Forever 2 különálló küldetéslemeze, az akció-orientált Contract J.A.C.K. A szaksajtó ugyan egyöntetűen lehúzta ezt a LithTech Jupiter motoros alkotást – személyes véleményem alapján annyira azért nem volt rossz, egyedüli nagyobb hibájának a rövid játékmenetet tartottam. Igaz, hogy a JACK kiegészítő lemez, ám a fejlesztőknek 13 hónapjuk volt, hogy egy kiismert motorral a kézben gyártsanak tartalmat. Ezért is meglepő, hogy rengeteg textúrát, hangot és modellt használtak fel újra a NOLF2-ből... November közepére datálható az Xboxon korábban megjelent Star Wars: Knights of the Old Republic PC-s verziójának megjelenése. A harmadik személyű 3D nézetet használó szerepjátékot a BioWare fejlesztette közel három évig. Vita nélkül az év egyik legjobb játéka (kategóriától függetlenül!), amihez hozzájárult a dicséretesen szép grafika is. Ennek persze megvolt az ára gépigény tekintetében, ám ma már közepesnek számító konfigon is egész jól elfut. Ez talán annak is köszönhető, hogy a játék vizuális alapja egy OpenGL 1.4-re épülő grafikus motor. Sajnálatos módon az eredeti kiadás hajlamos volt kifagyni bizonyos hardverösszeállítások esetén... Szintén erre a hónapra esett a vizuális megvalósítását tekintve kifejezetten különleges XIII megjelenése, amely az Unreal grafikus motor segítségével képregényszerű (szaknyelven: cel-shaded) first person shooterrel tette gazdagabbá az év játéktermését. Sajnos játékmenetét tekintve már nem volt ennyire rendhagyó a XIII, ám arra feltétlenül jó példa, hogy milyen érdekességek csiholhatók ki egy-egy rugalmasabb grafikus engine-ből. Bár nem kifejezetten tartozik témánkhoz, meg kell említeni a szintén novemberi Need for Speed: Undergroundot, amely amellett, hogy nagyon élvezetes, arcade autóverseny, remek grafikával büszkélkedhet. Másik nagy érdeme, hogy a veteránok számára visszahozta PC-re a Street Rod hangulatát, és nyomában más hasonló játékok is járnak majd (pl. Street Racing Syndicate), hogy a már hivatalosan bejelentett NFSU 2-ről ne is beszéljünk.

Decemberre egy nagy FPS/RPG keverék durranás jutott, az Ion Storm Austin által fejlesztett Deus Ex: Invisible War, elterjedtebb nevén Deus Ex 2. A szakújságírók jónak találták a játékot, ám egybehangzóan állították azt is, hogy nem biztosított az első részhez hasonlóan magas játékélményt (jómagam játszhatónak, de nem túl érdekfeszítőnek találtam, azon kategória tipikus képviselőjének tartom, melynek tagjaival játszik az ember alkalmanként egy-két órát, és semmilyen nehézségbe nem ütközik elszakadnia a játéktól ilyen alkalmak után). Grafikai szempontból – főleg árnyékok és megvilágítás terén – sok újdonságot hozott a DX2, és teljes vizuális pompájában tényleg nagyon szépen fest, ám a látványorgiának hatalmas ára van. Először is, a játék – elsőként a jelentősebb FPS-ek történetében – el sem indul hardveresen DirectX 8-as (azaz legalább GeForce3 vagy Radeon 8500) videokártya nélkül. 14 hónappal az első DirectX 7-es kártyát követelő játék (No One Lives Forever 2) után kijött az első DX8-as felszerelésért sikító... Vajon mikor jön az első olyan program, amely nem indul el hardverből DirectX 9-es VGA gyorsító nélkül? A fenti kitételen felül a Deus Ex 2 nagyobb grafikai részletességű futtatásához 2,8 GHz körüli processzorra és Radeon 9800 Próra volt szükség. A processzorigényben persze ludas az integrált fizikai motor is, amely tudását tekintve hasonlít a Max Payne 2-ben szereplőhöz. A Deus Ex 2 – az elődjéhez hasonlóan – olyan játék, amely csak a megjelenése után egy, vagy másfél évvel fut rendesen az akkor átlagnak számító játékkonfiguráción. A láthatatlan háborúval el is érkezett az év vége...

gale

Hol bújkálsz Pandora?

3d THE END

Ezennel végére értünk hét évet felölelő, a videokártyák és 3D-s játékok világában tett utazásunknak. Reméljük hasznotokra vált és okultatok belőle. Néhány év múlva talán megint írunk egy hasonló eszmefuttatást az addig bekövetkező eseményekről...

Homok a gépezetben

hírek és érdekességek a tudomány és technika világából

E havi idézetünk: -A tudományos élet legizgalmasabb új felfedezéseit valójában nem a -Heuréka--, hanem sokkal inkább a -Hmm, ez vicces- frázis kíséri...- - Isaac Asimov

A világháló esete a kínai pókkal

Időről időre tanúi lehetünk annak, hogy egyes kormányzatok, szervezetek, vállalatok vagy egyének önös érdekeikből kifolyólag, valamilyen módon korlátozni kívánják az internet által minden korábbi formánál hatékonyabban megvalósított szabad információáramlást. Példáért ugyan nem kell messzire menni (hiszen számos hazai politikus és közéleti személyiség deklaráltan szívesen ajánlkozna a világháló rendőrének, vagy még inkább sírásójának szerepére), de az internet elleni legsúlyosabb támadások mégsem nálunk zajlanak... Hanem például Kínában, ahol is az állam – nem először – a szörfözők nemcsak adminisztratív, hanem nagyon is gyakorlati „megregulázását" vette tervbe. Ennek keretében a távol-keleti ország valamennyi netcaféjába megfigyelő és nyilvántartó rendszereket telepítenek majd, amelyek csak a felhasználó nevének, korának, nemzetiségének és egyedi azonosítószámának megadása után engedélyezik a webhez való hozzáférést. Ezzel párhuzamosan a kormányzat olyan felügyeleti központok felállítását is elrendelte, amelyek feladata a szörfözők online tevékenységének monitorozása (más szóval gátlástalan kémkedés az állampolgárok után). Hogy a kínai állam mennyire komolyan gondolja a dolgot, azt az is jól jelzi, hogy az ország legnépesebb tartományaiban már azelőtt üzembe állították a "kiegészítő" internetes infrastruktúrát, mielőtt az ügy egyáltalán nyilvánosságra került volna! A mindezt legalizáló törvény azt is kimondja, hogy az netcaféokon túl az iskolák, laboratóriumok és könyvtárak is kötelesek olyan új licencet (lényegében működési engedélyt) szerezni, aminek előfeltétele a kémszoftverek telepítése. A hivatalos indoklás mindezt az illegális netcafék és a „társadalmi instabilitást okozó egészségtelen információk" kiszűrésével magyarázza, azonban külső szemlélők számára egyértelmű, hogy itt valójában a cenzúra és az egyéni szabadságjogok korlátozásának igen kevéssé kifinomult formájával állunk szemben. A törvény legdurvább aspektusa mégsem ez, hanem az, hogy közvetve minden 18 éven alulit eltilt a webhasználattól (!), hiszen ők nem lévén teljes jogú állampolgárok, egyedi azonosítóval sem rendelkeznek. Hogy mindez hogyan egyeztethető össze a világ felé állítólag nyitni próbáló, önmagát egyre inkább a technológiai fejlődés élvonalába pozicionáló ország képébe, az valószínűleg nemcsak számomra kérdéses...

> **"A társadalmi instabilitás elkerülése érdekében internet cenzúra Kínában"**

Piros lap a kínai fiataloknak?

Mobiltech underground

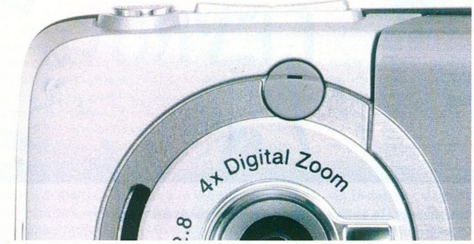
Egyfelől a felhasználók utáni kémkedésnél maradva, másfelől viszont átevezve a mobiltelefónia vizeire: állítólag a könnyű beazonosíthatóságot szolgálja az a nizzai TeleManagement World 2004 szakkiállításon bejelentett technológia is, amely egyfajta mesterséges intelligenciát állít csatasorba. Az Azure cég Fraud Control névre hallgató megoldása nemcsak azt monitorozza, hogy a felhasználó milyen számokat hívott, hanem azt is, hogy milyen időközökkel és erősséggel nyomta meg a billentyűket. Ebből olyan egyedi profilt képes alkotni, amely alapján aztán nagy biztonsággal képes meghatározni a felhasználó személyét – függetlenül attól, hogy a hívás a saját, vagy „kölcsön" telefonról történt-e.

Lényegesen ártalmatlanabb kezdeményezésről számolt be az a hír, miszerint a manapság még meglehetősen kaotikus mobilpiac átláthatóbbá tételében érdekelt amerikai szervezetek tervbe vették a világ első, mobilszámokat tartalmazó online telefonkönyvének elkészítését. A tengernyi munkát igénylő feladat elvégeztével állítólag az Egyesült Államok 163 millió mobilosának kb. 75 százaléka kerül majd nyilvántartásba – az előzetes becslések szerint a fennmaradó 25 százalék (köztük „alvó" előfizetésekkel, és fiktív személyazonossággal rendelkező felhasználókkal) beazonosítása viszont olyan sok energiát igényelne, hogy igazából próbálkozni sem érdemes...

A térerőre is veszélyes

Ugyancsak amerikai, és hasonlóképp sajátosnak mondható a Los Angeles-i hatóságok terroristaellenes akcióterve is, amelynek keretében vészhelyzet esetén a város legforgalmasabb pontjain (nagyobb útkereszteződések, sportlétesítmények, szórakoztatóközpontok, közintézmények stb.) megbénítanák a mobiltelefo-

nos kommunikációt. Persze csak szelektíven: a biztonsági erők tagjai továbbra is zavartalanul társaloghatnának egymással, a korlátozás csak a lakosságot érintené. Erre állítólag azért van szükség, mert a legutóbbi, közel 200 áldozatot követelő madri-

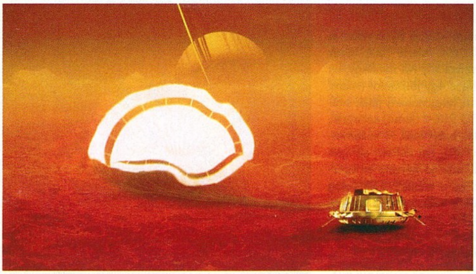


> A rosszfiúk elfogásáig marad a fényképezés

di merénylet elkövetői is mobiltelefonokat használtak bombáik aktiválásához (sőt, Muszaraff pakisztáni elnököt is hasonlóképp próbálták nemrégiben meggyilkolni ellenlábasai) – vagyis a megfelelő helyen és időben „jammelés" elejét veheti a hasonló tragédiák bekövetkeztének.

Célhoz ért a Cassini

Közel hét éves utazás és kb. 3,5 milliárd kilométer megtétele után végre megérkezett úticéljához, a Szaturnuszhoz a Cassini űrszonda, amelynek technológiai nagyszerűségét – hacsak közvetve is, a Plutót célzó New Horizons expedíció kapcsán – két éve már méltattunk rovatunkban. Külön kiemeltük az építése során kb. 1,5 milliárd dollárt felemésztő Cassini (amely nevét az óriásbolygót körülvevő gyűrű réseit felfedező csillagászról kapta) impozáns méreteit: a közel 7 méter hosszú egységnek az 5,5 tonnát meghaladó súlya nagyjából hússzorosan múlja felül a 80-as évek mérnöki bravúrjának számító Voyager űrszondáét. A fedélzeti számítási teljesítmény terén, ha lehet, még nagyobb fejlődést értünk meg, a Cassinin ugyanis 44 különböző számítógép található, amelyek chipjeinek teljesítménye egyenként kb. hússzorosan (!) múlja felül a nagy elõd (amúgy Intel gyártmányú) mikroprocesszoraiét. A komputereket, érzékelőket és egyéb elektromos berendezéseket mindösszesen 16 000 méternyi drót köti össze. Habár a Cassini esetében egy alapvetően amerikai pénzekből megvalósított projektről van szó, számos európai ország (köztük hazánk is) is jelentős részt vállalt belőle, sőt az űrszonda olyan, az Öreg Kontinensen gyártott leszállóegységet (Huygens) is hordoz magával, amely a Szaturnusz talán



> Reméljük az Huygens jó helyen landol

legérdekesebb holdján, a Titánon kísérli majd meg a landolást (csak remélhetjük, hogy nem egy metánóceánba érkezik). Ezen felül a Cassini feladatai közé tartozik a Szaturnusz légkörének, felszínének, belső szerkezetének, mágneses mezejének, gyűrűinek és más holdjainak vizsgálata is.

Az Ítéletnap kulcsai

A világ legnagyobb online aukciós házának hirdetései között nemrégiben különösen érdekesre figyelhettek fel a látogatók. A 2231937565 hivatkozási szám alatt megvételre kínált tárgyak ugyanis nem mások voltak, mint egy szovjet interkontinentális ballisztikus rakéta indítókulcsai! Az eladók a következő szlogenekkel reklámozták nem mindennapi portékájukat: „...jobban teszi, ha bármit megad megszerzésükért, csak hogy biztos lehessen benne: nem kerülnek rossz kezekbe!", vagy „...egykoron csak ezek álltak az Armageddon útjában" és mind közül a kedvencem: „Kötelező vétel minden Ronald Reagan rajongó számára!" Az „Ítéletnap kulcsai", amelyek amúgy titániumból készültek, és egy orosz tábornok közreműködésével kerültek az Egyesült Államokba, végül meglepően csekély, 2125 dolláros áron keltek el – persze csak azután, hogy az amerikai Védelmi Minisztérium és más, ilyesfajta ügyekben illetékes katonai szervek megállapították, hogy azok egy már szétszerelt rakétához tartoznak...

Winnoise szimfónia

Ha valaki mostanáig kételkedett volna abban, hogy a Windows operációs rendszer – összhangban a Microsoft állításaival – valóban univerzális platform kreatív tevékenységekhez, nos, javaslom, látogasson el a http://home.comcast.net/~tianyu/winnoise.swf weboldalra. Amit itt talál, olyan zenei mű, amelyet alkotója teljes egészében az „alap" windowsos hangfájlokból alkotott, mindössze az OS-be integrált hangrögzítő alkalmazás segítségével, ráadásul mindezt „live act" keretében! A

> Szerintünk Jespernek nem nagyon tetszik az ötlet...

zenei alapanyag megkérdőjelezhető minősége ellenére a Winnoise szimfónia valószínűleg az örökérvényű alkotások egyikeként vonul be a muzikális annalesekbe, hiszen amit a zeneszerző a féltucat hangrögzítővel párhuzamosan művel valós időben, arra a „virtuóz" meglehetősen elcsépelt jelzőnek tűnik...

Joshua

Olla, olvasók!

A fél szerkesztőség átsöpört az Újvilágba, de a maradék is a gépek előtt görnyedve lesi az onnan érkező híreket, így gond nélkül magamhoz ragadhattam a hatalmat, egy korsó lágykenyeret és a klaviatúrát, hogy ebben a hónapban én rizsázzak nektek ezen a két oldalon. A szokásos kezdést („lássuk a borítékokat") mellőzném, mivel egyrészt kivétel nélkül e-mailekre fogok válaszolni, másrészt meg borítékot kb. akkor láttam utoljára, amikor egy háromszínű sávval megbolondított, bő fél évre szóló meghívót vágtam ki a kukába, melyben a Honvédség invitált meg valamelyik bentlakásos intézményébe. De ezt inkább hagyjuk, nézzük, ti miket írtatok...

Söldner kérdés

Hello! Lenne két kérésem. Az egyik, hogy be tudnátok-e rakni egy Rayman 3 végigjátszást a júniusi újságba? Másik: ha megvan a Söldner c. játék, be tudnátok rakni (az legalább Jowoodos)? Kössz: miniricskó

Szia! Az első kérdés még hagyján – bár a válasz határozott nem – de hogy utána mire gondolsz, azt nem vágom. Teljes játéknak szeretnéd látni a Söldnert? Ahhoz kissé korai lenne, mert még alig hagytuk el a megjelenését. Ha viszont a tesztelésére gondolsz, az meg lefutott valahol előrébb, ebben a számban.

A klónok támadása

Kedves PC Guru! Hosszú idők óta ez a kedvenc lapom, és elég régóta előfizetőtök vagyok. Ebből a tényből kifolyólag igen hosszú ideje figyelem a játékipar alakulását, és mostanában igen elszomorító képet látok. Régebben sok minőségi játék jelent meg, melyek tele voltak egyedi ötletekkel, lebilincselőek, érdekesek voltak, és ami nem utolsósorban BEFEJEZETTEK. Manapság ontja a játékpiac a minőségtelenebbnél minőségtelenebb játékokat, valamint a silány klónokat. Kétlem, hogy az embereknek erre lenne szüksége, és egyszerűen nem értem, hogyan lehet az, hogy évente egy esetleg két Prince of Persiához hasonló, gondolkodtató, minőségi játék kerül a boltok polcaira. Képtelen vagyok felfogni, hogy kerülhet egy Sacredhez hasonló „félkész" (azt hiszem túlbecsültem) software a vevőkhöz. Kérdésem a következő lenne: Én vagyok ezen a véleményen egyedül ebben az országban, vagy más is így gondolja? Már kezdem azt hinni, hogy „előrehaladott" korom miatt kezdek finnyás és válogatós lenni. Jó lenne, ha tudnátok valami észjátékot ajánlani, mert mostanában semmi ilyesmit nem találtam a lapban (vagy csak figyelmetlen voltam). A második világháborús játékokkal, kérlek, kíméljetek, mert már csömöröm van tőlük, de az UT 2004-hez, vagy a Dungeon Keeperhez hasonlóak érdekelnének. Mit tudnátok ajánlani? Maximális tiszteletem mindannyiótoknak!
Tóth Imre
UI.: A teljes játékokkal mostanában nem vagyok elégedett, de ez lehet, hogy csak az én véleményem.
UI(2).: Az új design tetszik, a tartalomjegyzék kicsit nehezen áttekinthető, nehéz visszakeresni egy-egy régebbi cikket.
UI.: Ha beférek, tegyetek be a levrovba, légyszi!

Huhh, csak azért hagytam bent a teljes levelet, mert igazán egyet tudok érteni veled. Valóban a már bizonyított formulákat, biztos sikerrel kecsegtető klónokat erőltetik a cégek, így elképzelhető, hogy a következő nagy dobásra a Half-Life 2 megjelenéséig várnod kell. Elég csak megnéznünk az aktuális számot: a Thief kimondottan élvezetes, bár eredetinek nem nevezném így a harmadik rész felé; a True Crime lehetett volna jó, ha nem ennyire süt róla a konzolátirat; a Warlords Battlecryra csak ránéztem, az alapján tucattermék sokadik részének tűnik. A Manhunt egyedi ugyan, bár ezt leginkább a durvaságával éri el. A Harry Potter játékként nem ér el olyan tömegeket, mint könyv alakban (inkább gyerekprogram), Schumachert és Shrek 2-t inkább majd tévében illetve moziban nézek, és bár a Rise kiegészítő sem rossz, egyediségről itt sem eshet szó. Ui.: Ez biztos, hogy csak a te véleményed, maximum találkozik másokéval is. Ui.: Próbálj keresni a DVD-n lévő tartalomjegyzékben!

Nem megy a Windows

Hi JuliuS (vagy bárki más)!
A múltkori mélemre nem kaptam választ. **(Ilyen velem is szokott lenni.)** Azt szeretném tudni, miért? Talán rossz voltam? **(Talán... Miért, rossz voltál?)** Na mindegy, ha erre válaszolsz, már szereztél is egy jó pontot nálam. **(Felirtam.)** Az lenne a gondom, hogy néhány játék inditásakor (pl.:FIFA 2004, EURO 2004 demo) azt írja ki, hogy „A windows hibát észlel, ezért leáll. A kellemetlenségekért elnézést kérünk." Na, hát nekem ez igen nagy kellemetlenséget okoz, már jó néhány sírógörcsön vagyok túl, úgy olvasd ezt a levelet! :) **(A dolog drámaiságából némileg levon a mondat végi smiley, pedig már majdnem indítottam a kommandót Redmondba.)** Egyébként lehetőség nyílik hibaüzenet küldésre is, de én bennetek sokkal jobban megbízom, mint a Microsoftban:))). **(Wow, micsoda dicséret!)** Ennyi lenne a problémám. Nem fog összedőlni a világ, ha nem tesztek bele a lapba, de könyörgöm: válaszoljatok!
Üdvözlettel: Dandeer
ui.: Teljes játékoknál próbáljatok inkább valami egészen eredetit, műfajtól függetlenül(ez csak tanács, nem muszáj megfogadni:)).
ui2.: Hiába, egy levélből sem maradhat ki az istenítés: PC Guru !!!FOREVER!!!

Szia, én a bárki más vagyok! Szóval ez így kevés. Nem írtál géptipust, paramétereket, semmit. Szépen írd össze a géped jellemzőit, driver verziókat, miegymást, és az egész pakkot küldd el a hardver mentőöv címére. Ui: Ez a kívánságod máris teljesült, egyedi teljes játéknak ott a következő utáni: a Pokoli szomszédok! Ui2: Pedig sok levélből kimarad, legutóbb a népszavazásra küldött felszólításban sem láttam...

Etherlords javítás

Hello! Az Etherlordshoz (2003/12) hol lehet letölteni a patchet? A honlapon már nincs fenn.
Bocskay

Chris látványosan a fejére csapott, majd elszaladt a webmester irányába, hogy vele is ugyanezt tegye.

KÉPALÁÍRÁS PÁLYÁZAT

A pályázatunkra érkezett válaszok közül a szerkesztőség ezúttal három győztest hirdetett:

"A monszta biztos jó munkásember!"
- Gulácsi Attila

"Én tűzzel, te vassal - nah vajon melyikünk nyer?"
- MirmiX

"Ennél hülyébben már csak akkor fogsz kinézni, ha meghúzom a ravaszt."
- Cebe Olivér

A győzteseknek gratulálunk, nyereményük egy-egy magyar nyelvű, eredeti Rebels játékprogram.

Aktuális feladványunk itt látható; a pályázatokat a kepalairas@pcguru.hu címre várjuk.

Megagigabrutál levél

Kedves PC Guru!
Két címetekre is elküldtem a levelet, mert ahogy olvastam, ez a JuliuS nevű fickó szerkeszti igazából a levrovot. **(Kivétel erősíti a szabályt, hacsak nem kapok rajongói leveleket, amik a maradásom mellett tüntetnek.)** Jó lenne, ha megmondanátok melyik a jó cím, mert akkor legközelebb nem kell mindkettőre elküldenem. **(levrov@pcguru.hu, de ezt minden alkalommal leírjuk)** Te, aki e levél elolvasására készülsz, remélem, nagyon rá érsz éppen, mert kissé hosszú lett. :(De kérlek, ne töröld elolvasás nélkül annak ellenére, hogy olyan hosszú lett, mint az iványi ének. :)
Már kb. 3 éve olvasom a lapotokat és már írtam is nektek néhányszor, de sajnos választ nem kaptam. :(REMÉLEM MOST LESZ!!! Azért írok mégis ismét, mert a 2004/6-os számban levő levrovhoz lenne némi hozzáfűzni valóm. Először is a Discovery filmekről. Szerintem nagyon jó, hogy vannak és adjátok az újsághoz, de rossz témában kerestgéltek. Az emberek nagy része szerintem jobban örülne, ha nem technikai és nem modern világ jellegű filmeket, hanem inkább érdekesebb darabokat választanátok. Mert az ilyen technikai jellegűeket egyszer megnézi az ember és kész. Eddigi filmjeitek közül a Kalózok című tetszett a legjobban, ezt még ma is bármikor szívesen megnézem. Mikor megláttam, hogy most már vannak ilyen filmek is a DVD-n, azt mondtam magamban: Ez igen! Ezek aztán tudják, hogyan növeljék az újság színvonalát! Tehát igazából csak az a baj, hogy érdekesebb Discovery filmeket kellene választani, pl: A Loch Nessi tó titkai, Ősvilág, Kleopátra palotája, Az eltűnt világ: Atlantis, Titanic expedíció a mélységbe, Szellem kastélyok (bár ez bizonyára korhatárhoz van kötve), A piramisok rejtett titkai, meg ilyenek. De mindenképpen adjátok továbbra is ezeket a filmeket, mert akár így, akár úgy, de hasznosak is jók. **(Chris keze már éppen a Del gomb felett volt, mikor megjött a leveled... hah!)**

A teljes játékokhoz szeretnék még hozzáfűzni dolgokat. Csatlakozni kívánok Légrádi Gábor olvasótok véleményéhez abban, hogy tényleg ideje lenne már felteni IGAZI akció játékokat is a mellékletre teljes játékként, mert erre már elég régóta nem volt példa. Az pedig, hogy Gorky Zero és a Cold Zero akció játékok egy kicsit túlzás. A Gorkyt inkább valami lopakodós, Metal Gear Solid klónnak nevezném, némi horror sztorival körítve. A Cold Zero meg inkább modern kori RPG-nek tekinthető, de igazi akció játéknak semmiképpen sem. Akció játéknak az FPS-ek és TPS-ek tekinthetők, ahol a fő hangsúly a reflexeken és az ügyességen van. Meg azért gondolkodni sem árt.. A többi stílus kedvelőinek igényéről meg ne is beszéljünk, mert ha végig nézitek a 2002-es és 2003-as évfolyamot, a kiadott játékaitok 80%- a stratégia vagy más, két pálya után megunható játék volt. Nem értem mi történt veletek!!! Amikor elkezdtem venni a PC GURU-t, egymást követték a jobbnál jobb játékok. Azok a régi szép idők, az FPS-ek... mhhh ... isteniek voltak. A kedvenceim voltak, legalább 20-szor végig játszottam őket: KingPin Life of Crime, tőletek kaptam, és nagyon örültem neki, mert a legjobban eltalált hangulatú FPS, amivel valaha találkoztam, mind a mai napig a kedvencem. Nem is gondoltam, hogy újsághoz adhatnak ilyen szuper játékot! Aztán ott volt a Might and Magic Crusaders, azt is számtalanszor végigjátszottam, a remek hangulat és harc rendszer miatt, amit újabban egyre több játékban rontanak el a készítők. Na mind1, tovább Blood 2, Outcast (ennek is fantasztikusan jól eltalált hangulata volt, kár hogy az enyém már egy hülyén kivitelezett dupla tok miatt széttört :(. Egyszer majd megrendelem újra.), Requiem, Arx Fatalis (ennek is különösen örültem), stb. Még ha nem is a legjobb játékokat nyújtottátok, mert régebben is volt ilyen, de legalább olyat adtatok, amivel el tudtam játszani. **(Hááát, ízlések és pofonok, de az tény, hogy régen volt FPS, majd megvallatom a srácokat, várható-e ilyesmi. Update: várható, mindjárt a jövő hónapban a 2003-as keltezésű Chaser! Örülünk?)**
[...] **(Itt egy adag konkurencia-fikázás következett, attól megkíméllek benneteket, mert bár tulajdonképpen igaza van Árnyékembernek, de még a levél felénél sem tartunk.)** Más! A poszter mellékletet is évek óta hiányolom a lapból. Jó lenne ezen is gondolkodni, mert szerintem mások is így vannak vele. Esetleg végezhetnétek egy közvélemény kutatást az estleges változást követő árváltozásról. Mondjuk mellékelhetnétek egy kérdőívet megint, vagy internetes szavazást rendezhetnétek. **(Na tessék, még egy poszteres ember... lehet hogy ez lesz a következő szavazáskérdés, ezzel két legyet ütve egy csapásra?)** Az újság új designja tetszik, csak azt nem értem mi tartott ennyi ideig a kidolgozásán **(A designer megtalálása, beszervezése, megpuhítása és találása... ja, utóbbi nem volt.)**. Mert mikor lecseréltétek az előzőre (borzasztóan rossz volt) akkor már a beharangozást követő szám utániban az került bele. De ezt kb. másfél évig ígérgettétek, mire lett is belőle valami. **(Nyilván beharangozni is akkor kezdtük, amikor már javában dolgozott rajta – de persze nem tartott másfél évig.)** Akkor azt gondoltam: még ha az elsőt állítjátok is vissza az is többet ér. Az előző design ugyanis nagyon sokat rontott az újság színvonalán.
Goblinnak üzenem, hogy a Halot már én is kétszer végigvittem és szerintem is nagyon jó FPS volt. Csak azt nem tudom, miért kellett olyan sokat várnunk a PC átiratra. Bezzeg Xboxon már a Halo 2 is ki van adva. **(Ne beszélj félre, a teljes konzolos világ kocsonyaként remegve várja a Halo 2 megjelenését, ne sokkold már őket ilyesmivel!)** Hogy szakadjon meg az egész konzol piac! :) Nem is volt nekünk PC-seknek semmi bajunk a konzolokkal, amíg nem a PC babérjaira hajtottak. De most már más a helyzet, a PC elől halásszák el a játékokat **(Sajnos nem véletlenül... de ebbe most ne menjünk bele!)**. Az Arx Fatalist meg négyszer játszottam végig. Nagyon jó kis játék. :) Ja, ha már itt tartunk egy csomó más játékot is végig játszottam már, úgyhogy szinte minden műfajban tudok segítséget nyújtani. A játékok listáját most nem írnám le, mert nem férne ki, :) de kérésre elküldöm. A címemre küldhetitek a problémáitokat játékokkal és mással kapcsolatban is, hivatásos segítő vagyok. :) A Trefort chaten is szoktam segíteni, így élőben is megoldhatjuk a gondokat. Tehát a címem: **(És itt tényleg leírta... ember, ne vessz meg, tudod mennyi mentőöves kérdés érkezik egy hónapban!? Megbolondulnál a sok levéltől. Na tudod mit, következő hónapban küldetek majd „pár" levelet a fiúkkal, meglátjuk, hogy bírod...)**
Még az UT2004- es lacikának szeretnék egy-két szót szólni. Édes Lacikám, te tudod mit csinálsz amikor egy netről letöltött UT2004-el játszol a gépeden? [...] **(Szerintem azóta már rájött ő is, szóval itt engedelmeddel megvágtam ismét a levelet.)** Na ennyi lett volna. Nem kell, hogy feltétlenül betegyetek a levrovba, de egy választ azért mindenképpen várok. **(Itt már azt hittem, hogy végeztünk, de most jöttek az utóiratok...)**
Ui.: Kicsit régebben azt írtátok, hogy a legemlékezetesebb játékpillanatainkat megírhatjuk nektek, és a legjobbak bekerülnek az újságba. Ez az ajánlat áll még, mert én szerettem volna megírni három legemlékezetesebb sztorimat, de nem volt rá időm. :(**(Másoknak is ilyen hosszú leveleket irkálsz, azért nincs időd?)** Ezek pedig a következő játékokhoz kapcsolódnak: Gothic, Arx Fatalis, és egy régi, régi Commodore 64-es játékhoz. Meg persze van még több is, de ez a három a legfontosabb. Szóval a kérdésem az, hogy meg lehet e még ezeket a történeteket nektek írni? **(Lehet!)**
Ja még valami, a DVD-n a rovatok közé nem terveztek egy olyat, ahol a játékok és a gép bugjait lehet beküldeni **(Nem hinném...)**, bár ez GameStar találmány **(Én ezt így azért nem jelenteném ki...)**, azért nem rossz **(Látom, neked is gyanús a dolog!)**.
További sok sikert kívánok a laphoz, tisztelettel:
Shadowman (I am the Lord of Dead Side)

Huh, egy anyahajó méretű levél volt, jól elettük a többiek elől a helyet. Na megpróbálok cserébe valami betűméret-csökkentést elérni, meg kivágni innen a hirdetést is.

Spóroljunk a hellyel

Hali J! A 2004.06.-os PCGURU levrov végén olvastam: „No, valami hirdetés megint blokkolja a további terjeszkedés lehetőségét, elfoglalva az értékes finom levrovterületeket, így be is zárunk egy újabb hónapra (pontosabban négy hétre)." Most kérdezhetnéd, hogy ezzel mi a gond, így megmondom (legalábbis, hogy szerintem mi az). Azt hagyjuk, hogy az értékes és a finom jelzők közé vesszőt (,) kellett volna írni, mert ez szőrszálhasogatás lenne **(Az bizony, de persze nem baj, ha valaki precíz, vagy ahogy Palik mondta a monacói verseny alatt: „vonalzóval rajzolja a köröket")**. A baj a következő: arról írsz, hogy kár, hogy be kell fejezni az esedékes levrovot (ha rosszul értelmeztem, javíts ki!), miközben (és ez nem csak a levrovra igaz) telenyomjátok teljességgel felesleges, és nagy helyet foglaló képekkel az újságot, előszeretettel írtok nagy, vagy a szükségesnél nagyobb betűkkel, és feleslegesen hagytok ki üres sorokat. Igen ez így van. **(Nem, ez nincs így. Ez a design, a koncepció, a grafikus által megálmodott vízió egy-egy kis darabja. És hidd el, sokkal többen reklamálnának, ha nem lennének képek a cikkekben.)**

A fent megjelölt levrovban pl. 31 felesleges üres sort számoltam meg. Igaz, a sorok törlésével kissé zsúfoltabb lesz az a két oldal, de a normál, és a kövéren szedett betűk azért jól elkülöníthetőek egymástól, így pontosan tudni lehet, hogy melyik mondatot ki írta (gyk.: a levélíró, vagy a levrov-vezető). A levelek között pedig elég egy üres sor. Még mindig levrov: képek. Már maga a főcím (vagy minek hívják) is elég helyet foglal, de ott van az a mammeres képeslap, vagy a képaláírás pályázat, ami megint csak felesleges **(Huh, újabb darázsfészekbe nyúltál, a képaláírás-pályázat is igen nagy népszerűségnek örvend.)**. Vagy legalább egy más elrendezésben kellene ott lennie, hogy „az értékes finom levrovterületeket" ezzel kiterjesszük. Nem lenne ésszerű? A képek egyébként máshol is túlburjánzanak. OK! Ez nem egy regény, hogy ne legyenek benne képek, de nem is képeskönyv ovisoknak. A legjobban az lepett meg, mikor a DVD-írós cikkben minden egyes íróról külön képet raktatok be. Ugye mennyire különböznek kívülről ezek a masinák!? **(De a képek nélkül meg egy száraz szakszöveg lenne, nem a Guru.)** A hirdetések miatt nem szólok, (habár az sem kevés helyet foglal) mert tudom, hogy Ti is pénzből éltek **(meg ezt már kitárgyalta JuliuS pár számmal ezelőtt)**, és gondolom az a 26e példányszám, ami havonta megjelenik (kíváncsi lennék, mennyi a ténylegesen eladott **(mindig más-és-más)**), nem fedez minden kiadást úgy, hogy rendes fizetések maradjanak a végére. Levelem itt véget ér, nem piszkállak tovább, (a tartalmat most nincs kedvem kielemezni **(Pedig annak is örülnénk!)**) ha lesznek újabb észrevételek, írni fogok. Maradok legnagyobb tisztelettel hű olvasótok: -Dékán-
Ui.: A levrovba nem kötelező berakni, nem akarom másoktól rabolni a helyet. **(Pedig csak raboljad, hadd szidjanak a többiek...ja és úgysem te viszed a pálmát levélhosszban ebben a hónapban.) Szóval a levrovban valóban volt néhány plusz soremelés a múlt hónapban, de az ilyesmi leginkább annak köszönhető, hogy olyan rövid levél nem volt, hogy még egy beférjen, ezért a meglévőket kellett picit szellőssé tenni. Most jobb?**

Remélem mindenki elégedett volt az e havi levrovval, azzal hogy kizavartuk a hirdetést, és kissé satuba szorítottuk a szöveget. Ezt sajnos nem tudom állandóra megígérni, főleg, hogy ki tudja, mikor találkozunk legközelebb. Jövő hónapban JuliuS beszél majd lyukat a hasatokba, aki írni akar nekünk, az a levrov@pcguru.hu címen megteheti. Ja tényleg, kitaláltátok már a múltkor említett, RPG/RTS ötvözetű játék nevét? Gondolkodjatok rajta, jövő hónapban JuliuS biztos lerántja róla a leplet. Sziasztok!

Zak

Mozi

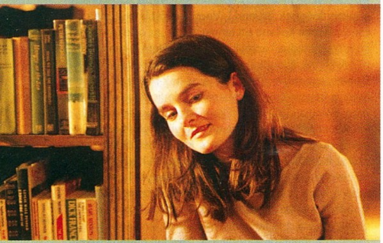
A szem

Bizonyára sokan emlékeztek még a tavaly mozikba került, A Kör című horror-thiller remekre. Többen talán azt is jól tudják, hogy ez a film nem tartozott a legeredetibb alkotások közé, hiszen a kultikus japán mozi, a Ringu amerikai feldolgozását tisztelhetjük benne. Manapság, amikor egyre több keleti alkotás jut el hazánkba, már mi is tanúi lehetünk, annak, hogy egy már látott film néhány éven belül elnyeri nyugati változatát. Nagy az esély erre a hongkongi Szem esetében is, mely hazájában legalább olyan sikeres, mint anno a Ringu volt, és szinte biztos, hogy az amerikai filmipar hamar rátalál majd erre a gyöngyszemre. A történet főszereplője fiatal lány, aki gyermekkora óta vak, de egy speciális retina-átültetés után láthatóvá válik számára a világ. A kezdeti boldogságot beárnyékolja, hogy az új szem furcsa dolgokat hoz magával. Hősünk szellemeket lát, s hogy megszabaduljon a kellemetlen mellékhatásoktól, a titok nyomába ered. Ki kell deritenie, kié volt a megörökölt retina. A Szem keleti társaihoz hasonlóan nem csap azonnal a lovak közé, lassan építi fel a cselekményt, ami a lendületes akciókhoz szokott közönségnek vontatottnak is tűnhet. A kezdeti lassú menetet azonban hamar felváltja az izgalom, és a néző egyre mélyebbre merül a titkokban. Sajnos, muszáj megjegyezni, hogy a rendezés néhol csődöt mond, ugyanis a direktor többször hagyja elveszni a feszültséget. Végtelennek tűnő beállításokban figyelhetjük az eseményeket, ahelyett, hogy feszes vágásokkal tartanák sakkban a nézőt. Esetenként a történet is hajlamos megbicsaklani, jól érzékelhető a szerelmi szál gyengesége, mely nem kapott kellő hangsúlyt, és kidolgozatlanság érzetét kelti. Ezeket az aprónak nem nevezhető hibákat szerencsére orvosolják a színészek, főleg a főszereplő hölgy, aki félelmetes beleéléssel alakítja az új világra, és a vele érkező borzalmakra rácsodálkozó lányt. Dicséret illeti az operatőri munkát is, hiszen a hangulat és a borzongás főleg a képek által ragad az emberre. Fantasztikusan sikerült visszaadni a lassan kiélesedő világ képét, bőven akadnak székmarkolós pillanatok. Bár akadnak gyengébb momentumok is, érdemes esélyt adni ennek a mozinak, hiszen a vontatott kezdés, és az egyes döccenők ellenére is hatásos, magán viseli a hollywoodi produkcióktól eltérő stílusjegyeket, s mint ahogy már az elején is említettem: nagy valószínűséggel hamarosan élvezhetjük majd a feldolgozást is.

4/5

Összegzés:
Lassú felvezetés, apró hibák, párosítva eredeti látványnyal, remek történettel és hatásos végkifejlettel. Nem az év nagy borzongása, de a tucathorrorok után kellemes felüdülést nyújt.

Wilbur öngyilkos akar lenni



Akik már kicsit unják a sablonhegyekre épülő produkciókat, vagy egyszerűen valami újra, érdekesre, életszagúra vágynak, azoknak érdemes az európai filmgyártás felé fordítani a figyelmüket, hiszen számtalan olyan alkotással találkozhatnak, melyek képesek kielégíteni az említett igényeket. Az öreg kontinensen belül is nagy figyelmet érdemel a dán filmgyártás, ahol évről-évre megjelenik néhány igen szórakoztató alkotás. Ezek közé tartozik a Wilbur öngyilkos akar lenni című film, ami egyszerre komikus, romantikus, és drámai, igazi hangulatos darab. A cselekmény középpontjában egy testvérpárt láthatunk (közvetlenül atyjuk halála után), akiket akár hétköznapinak is nevezhetnénk, ha a fiatalabb tag nem akarna nap mint nap véget vetni az életének. Bátyja nehezen viseli az egyre durvább kísérleteket, s mikor megoldódni látszódnának az események, akkor következik az igazán sorsdöntő fordulat, megjelenik az életükben a nő, aki tovább bonyolítja az egyébként sem egyszerű életet. Aki kedveli az abszurd humort, a kissé melankolikus, mégis szerethető történeteket, annak tökéletes választás ez a film. Nem kápráztat el hihetetlen effektusokkal, milliókra rúgó költségvetéssel, nagy nevekkel – „csupán" kiváló történettel, jól kidolgozott, szimpatikus karakterekkel és magával ragadó színészi játékkal. Százpercnyi szórakozás, mely a maga mindennapi, egyszerű módján varázsolja el a nézőt, igazi emberi sorsokat és érzelmeket felvonultatva. Az európai filmek szerelmeseinek kihagyhatatlan darab, de azoknak is jó szívvel ajánlható, akik eddig nem fedezték fel a skandináv filmeket.

5/5

Összegzés:
A mindennapok néhol szívszorító, néha kissé nevetséges meséje dán tolmácsolásban, nagyszerű történettel és kiemelkedő színészi teljesítménnyel.

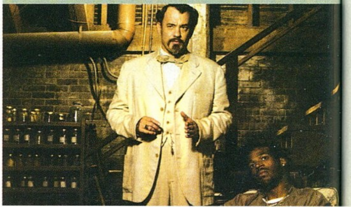
Betörő az albérlőm

Végezetül evezzünk át a nagy vízen túlra, és vessünk egy pillantást a minden jegyében amerikai megaprodukciónak tekinthető Betörő az albérlőm című mozira. A Fargóval elhíresült és a Kegyetlen bánásmóddal kissebbet hasaló Coen testvérek ezúttal nem bízták semmit a véletlenre, igyekeztek minden téren bebiztosítani magukat. Először is megszerezték egy történetet, ami egyszer már bevált (Betörő az albérlőm – 1955) és szerződtették Hollywood egyik kasszasikert garantáló színészét, Tom Hankset, aki az elmúlt években két Oscart is besöpört, mellesleg jó ideje nem szerepelt veszteséges alkotásban. Mint sokszor a filmtörténetben, néhány igen kétes alak (az agy, a robbantó, az alagútfúró, ez erőember, a bennfentes) az évszázad bulijára készül. Templomi zenészeknek kiadva magukat bevetik magukat egy öreg hölgy pincéjébe és nekilátnak megvalósítani az égretes projektet. Nem számolnak azonban a főbérlővel, aki hamarosan a legproblémásabb elemévé válik az akciónak. A jól kalkulált sikerrecept ellenére a végeredmény valószínűleg megosztja majd a közönséget. Akik eddig nem nagyon tudtak a Coen tesókról, és csak Hanks miatt térnek be a moziba, azok valószínűleg kitűnően fognak szórakozni, de akik már szembesültek a két férfiú eddigi munkáival, könnyen csalódottak távozhatnak. A film igazán vicces, bővelkedik poénokban, azonban csak ennyit nyújt, semmivel sem többet. Sokat nevetünk, élvezhető a történet, a színészek sem okoznak csalódást, mégis hiányzik valami, ami kiemelkedővé tenné ezt a százpercnyi mulatságot. Olybá tűnik, Ethan és Joel ismét megadták magukat az álomgyárnak, és csupán egy jó filmet alkottak, nem izig-vérig Coen filmet. Reméljük, mindez nem válik tendenciává, és jön a Fargo és a Nagy ugrás örökébe lépő új mozi!

4/5

Összegzés:
Élvezetes vígjáték Tom Hanks és a Coen páros asztaláról, kommerszebb, nagyobb rétegeket megmozgató megoldásokkal. Srácok, volt már jobb, és reméljük lesz is!

Birkás Péter



DVD

MEXIKÓI TRILÓGIA
3 Lemez

Rendező: Robert Rodriguez
Szereplők: Antonio Banderas, Quentin Tarantino, Steve Buscemi, Mickey Rourke, Joaquim De_Almeida, Salma Hayek, Carlos Gallardo, Consuelo Gómez, Peter Marquardt, Johnny Depp, Danny Trejo, Eva Mendes, Marco Leonardi, Jaime deHoyos, Reinol Martinez, Enrique Iglesias
Hang: magyar(DD 5.1), angol (DD 5.1)
Kép: 16:9 (1.78:1)
Felirat: magyar, angol, német
DVD Start: 2004. június 1.
Forgalomba hozza: Warner Home Video

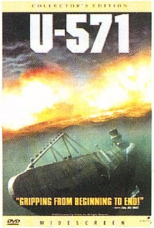
Robert Rodriguez az El Mariachi – A zenész című munkájával robbant be a köztudatba, ami annak köszönhető, hogy a mindössze 7000 dollárból készített filmjével nem egy hollywoodi akciómozit maga mögé utasított. A siker hamar szárnyára kapta a fiatal rendezőt, és már az álomgyár keretein belül, sztárokkal készítette el saját filmjének újrafeldolgozását, ez lett a Desperado. Az amerikai változat szintén szép sikereket mondhatott magának, csatlakozott kultikussá vált kistestvéréhez. Teltek az évek, Rodriguez egyre-másra jelentkezett filmjeivel, de igazából egyik sem érte el az elődök színvonalát. Végül 2003-ban megérkezett a „sorozat" harmadik (nagy valószínűséggel utolsó) darabja, amely a Volt egyszer egy Mexikó címet viselte és jócskán megosztotta mind a rajongókat, mind a kritikusokat. Bizony el kell ismerni: nem nagyon ütötte meg a korábban felállított mércét. Mindenesetre, aki szerette az első két részt, mi több, szórakoztatónak tartotta a harmadik nekifutást is, annak itt a díszdoboz, mely magában foglalja a klasszikust, és nagy költségvetésű utódait is.

5/5

Extrák
Extrák tekintetében a már korábban is kereskedelmi forgalomban lévő (egy lemezen elérhető) részek nem sok tupírozáson estek át, bár igaz, hogy a Desperado ezúttal szinkronnal fogadja a nézőket. Az El Mariachi lemezén audiokommentár és két kisfilm várja a plusz szolgáltatások szerelmeseit, melyek közül az egyik Rodriguez díjnyertes kisfilmje, a Bedhead. A Desperado már kicsit szegényesebb, csak audiokommentár és egy újabb kisfilm található a korongon, néhány filmográfia kíséretében. Az igazi extra ezúttal az első ízben megvásárolható (és társaihoz hasonlóan már külön is elérhető) Volt egyszer egy Mexikó, ami ugyan a három film közül a leggyengébb, ám a kiegészítők szempontjából a legizmosabb. Ismételten meghallgathatjuk a rendező gondolatait a filmről audiokommentár keretén belül, továbbá megtekinthetünk nyolc kimaradt jelenetet, szintén kommentár kíséretében. Kisfilmek terén sem leszünk elhanyagolva, hat darab – átlagosan tíz perces – szösszenet kalauzol a kulisszák mögé. Megismerhetjük a digitális technika előnyeit, Mariachi fejlődéstörténetét, infókat a trükkökről, és részt vehetünk film- és főzősuliban. Ezen felül DVD-ROM-mal rendelkezők is kapnak némi pluszt, két játék formájában. A Mexikói trilógia igényes gyűjtemény, mely főleg a Rodriguez-rajongóknak kedvez, de az ő igényeiket teljes mértékben kielégíti, Mariachi fanatikusoknak kihagyhatatlan!

U - 571
1 Lemez

Rendező: Jonathan Mostow
Szereplők: Bill Paxton, Matthew McConaughey, Harvey Keitel, David Keith, Jon Bon Jovi, Jake Weber
Hang: magyar (DD 5.1), angol (DD 5.1,DTS)
Kép: 16:9 (2.35:1)
Felirat: magyar
DVD Start: 2004. június 1.
Forgalomba hozza: Budapest Film



Immár négy éve került a mozikba az U-571, az a film, ami ugyan nem kavart hatalmas hullámokat, ám a tengeralattjárós mozik kedvelőit hamar meghódította. A Matthew McConaughey, Bill Paxton és Harvey Keitel nevével fémjelzett alkotás a II. világháborúba kalauzol minket, egy titkos küldetést bemutatva, melynek célja megszerezni az Enigmát, a németek kódtörő csodafegyverét. Maga a film nem törte át a műfaj korlátait, ám Jonathan Mostow rendező jól dolgozott a megszokott elemekkel, és igen ütős és izgalmas mozit sikerült összehoznia hazafiasságról, bátorságról, némi amerikai pátosszal fűszerezve. A kissé túlfűtött patriotizmus mégsem ment a film rovására, ami főleg a színészeknek köszönhető, így bátran ajánlható bárkinek, aki kicsit is szereti a tengeren (és főleg alatta) játszódó akciókat.

Extrák
A film már korábban is elérhető volt DVD formátumban (a beltartalom sem változott sokat), de az új kiadás sokkal inkább (magyar) felhasználóbarátabb lett. A számos extra között találhatunk audiokommentárt a rendezővel, és két kisfilmet a hajódíszletről, illetve magáról az Enigma szerkezetről. Ezeken túllépve interjúk kényeztetik az érdeklődőket (plusz egy korabeli dokumentumfilm), melyek főleg veteránokat szólaltatnak meg, akik részt vettek olyan akcióban, mely a film alaptörténetéül szolgált.

5/5

A teljességhez hozzátartoznak még a fellelhető filmográfiák és egyéb szöveges információk, ám ami a legfontosabb: az összes extra magyar felirattal lett ellátva, így aki hadilábon áll az angollal, ezúttal nem marad ki semmiből! Az U-571 ezáltal igen korrekt egylemezes kiadás, mintájául válhatna minden megjelenő korongnak. Ezek után csak reménykedhetünk, hogy a még nem túl elterjedt magyar feliratokat ékesen csengő szinkronok fogják felváltani a közeljövőben…

TERMINATOR 2 AZ ÍTÉLET NAPJA
2 Lemez

Rendező: James Cameron
Szereplők: Arnold Schwarzenegger, Linda Hamilton, Edward Furlong, Robert Patrick, Joe Morton, Earl Boen, Xander R. Berkeley
Hang: magyar (DD 5.1), angol (DD 5.1,DTS ES)
Kép: 16:9 (2.35:1)
Felirat: magyar
DVD Start: 2004. július 27.
Forgalomba hozza: InterCom

A kissé gyengére sikeredett harmadik rész után öröm újra elővenni a Terminátor trilógia második darabját (ezúttal már a végletekig igényes DVD kiadásban), amely még mai szemmel nézve is igen impozáns látvány nyújt, nem is beszélve a csavaros történetről, ami egyedi és furfangos módon bonyolítja tovább az első rész cselekményét. James Cameron remekműve a digitális forradalom egyik előfutára volt, arról nem is beszélve, hogy máig a széria legkedveltebb darabja. A jövőből másodszor visszaküldött gyilkológép (Arnold Schwarzenegger – utánozhatatlan!) ezúttal John Connor (Edward Furlong – fénykorában) védelmére kel, hogy megmentse a SkyNet által alkotott újabb, és még halálosabb ellenségtől.

5/5

A Terminator 2 igazi akcióklasszikus, kultuszfilm, nem hiányozhat egyetlen, erre szakosodott gyűjteményből sem.

Extrák
A Terminator teljes menetfelszerelésben pompázik, igen ütős összeállítással sikerült megtölteni a két lemezt. Az első korongon csak audiokommentár került a film mellé, azonban ennek van egy érdekessége: a film 26 alkotója és szereplője osztja meg a nézővel a gondolatait. A második lemez már igazi Terminátor-aranybánya: kisfilmek garmadája építi tovább az eddig is tetemesre nőtt mitoszt. Akad itt szokásos „Így készült" szekció, ismertető a bővített változat jeleneteiről, T2 3D bemutató, és 50 archív felvétel, melyek a mozi készítésének különböző fázisaiba engednek bepillantást, magyar felirattal támogatva. Ha mindez még nem lenne elég, a filmes nyalánkságok kedvelőinek teljes forgatókönyv és mintegy 700 storyboard kép nyújt tartalmas kikapcsolódást. Panaszra nem lehet ok, ritka, de nagyszerű lemezpár birtokosai lehetünk, ha a Terminator második része mellett tesszük le a voksunkat.

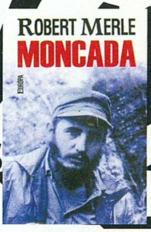
Könyv

Moncada: a kubai laktanya 1953. július 26-án a történelem részévé vált. Ezen a napon és ezen a helyen robbant ki a kubai forradalom, amely napjainkban is meghatározza a közép-amerikai állam életét. Az író időt és energiát nem kímélve kutatta fel a sorsfordító nap hőseit, résztvevőit, hogy a megszerzett információkat és tényeket regény formájában nyújtsa át az olvasónak. A közel ötszáz oldalas írás a megtörtént események történelemhű ábrázolása mellett a legjobb könyvek eszköztárát felhasználva köti le az olvasót: izgalmas, megrázó, és mindenekelőtt tanulságos. Fidel Castro első csatája mesterien tárja fel előttünk azt a hihetetlen igazságot, melyet hajlamosak könnyen elfelejteni a nagy államok vezérei: hiába a korlátlan hatalom, ha a nép haragja a vezetők ellen fordul. Így történt ez ötven évvel ezelőtt, amikor a kezdetben vesztes forradalom elsöpörte a Kubát sanyargató Batista rezsimet. Bár a könyv csupán egyetlen napot tár fel előttünk, sokkal több, mint a meghatározó küzdelem hiteles krónikája. Lerántja a leplet Kuba szenvedésektől terhes történelméről, és árnyalt képet fest a nyugati média által eltorzított diktátorról: Castróról. Merle mesterien alkalmazza írói vénáját a nyers emlékek feltöltésére, így a sorok olvasása közben inkább érezzük szórakoztató regénynek a művet, mintsem történelmi beszámolónak. A cselekmény végkifejlete nem tartogat ugyan meglepetéseket, de ezúttal nem is ez a lényeg, a hangsúly a motivációkon, és az évtizedek távlatából jól vizsgálható következményeken van, ezek teszik igazán egyedivé ezt a munkát. Akik eddig is kedvelték az író műveit, azokat nem érheti csalódás, de nyugodtan kézbe vehetik a történelem szerelmesei és az egyszeri olvasók is.

5/5

Robert Merle
Moncada

Kiadó: Európa Könyvkiadó



David Baldacci
Ne higgy senkinek

Kiadó: Európa Könyvkiadó

Davis Baldacci neve talán nem cseng olyan ismerősen, pedig idehaza is megjelent már néhány munkája, melyek főleg a politikai krimi műfajában kényeztették az arra igényt tartó olvasóközönséget. A filmrajongók jobban ismerik a nevét, hiszen az ő írása alapján készült a Clint Eastwood nevével fémjelzett és igen sikeres Államérdek című mozi. Az író ötödik nyomtatásban megjelenő alkotása (korábban: Államérdek, A nyertes, Csúcsvezérlés, Egyszerű igazság) szintén kormányzati körökbe kalauzolja az olvasót, és az amerikai krimikre oly jellemző, árulásoktól, csalástól, korrupciótól túlfűtött helyzetbe dobja szereplőit. Történetünkben a tanúvédelem alatt álló Faith Lockharttal nyitnak az események, akit Washingtontól nem messze, egy eldugott kis házban őriznek. A képviselőházi alkalmazottat két férfi is igyekszik becserkészni. Egyikük magánnyomozó, a másik bérgyilkos, céljaik tehát igencsak eltérőek. Ahogy várható, a dolgok hamarosan kisebb – és igen kiszámítható – fordulatot vesznek, minek következtében Faith, a magánnyomozó Lee-vel az oldalán hamarosan űzött vaddá válik az FBI és a CIA vadászatában. Egyetlen esélyük a túlélésre, ha kiderítik, vajon ki, vagy kik alakítják a háttérben a számukra egyre kellemetlenebb eseményeket. Vészélyes kalandjaik során egyetlen alapszabály lebeg a szemük előtt: ne higgy senkinek! Baldacci elcsépelt fordulattal indítja kötetét, amikor két ellentétes embert állít közös pályára, ám túllépvén a nem túl eredeti nyitáson igazán fordulatos, összetett történetet kanyarít a szemünk előtt, mely az utolsó mondatokig leköt, és végül kiérdemli az igazán jó olvasmány megtisztelő kitüntetését. A Ne higgy senkinek főleg a krimi kedvelőit fogja megragadni, de az ő igényeiket teljes mértékben képes kielégíteni, így bátran ajánlható a bűnügyi vonal szimpatizánsainak.

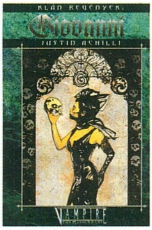
4/5

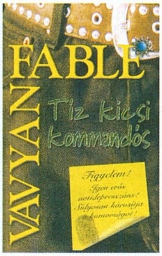
A pénz nem csak a halandók világának mozgatórugója, legalább olyan fontos a vámpírok számára is, mint az embereknek. Akinek pénze van, annak hatalma van, akinek hatalma van, könnyebben életben marad a Sötétség Világában. Ahol pedig pénz és hatalom van, ott hamarosan feltűnik a maffia. Nincs ez másként a vérszívók között sem, a tizenhárom klán közül a Giovanni társulat az, aki nyugodtan magára akaszthatná a vértestvérek bűnszövetkezete címet. Ezek után meg sem lepődünk azon, hogy a Giovannik olasz származásúak és csakis saját halandó családjukból ölelnek magukhoz újabb vámpirokat, így biztosítva a lojalitást és a tisztaságot. Ám hiába a temérdek pénz és a családi háttér, ha az embernek (vámpírnak) ellenségei vannak. Benito Giovanninak rejtélyes körülmények között nyoma vész, és a família egy új- és egy óvilági káinitát küld a dolgok felderítésére. Ám a Kamarilla és a Szabbat körüli események hamarosan sokadrangú problémává degradálják Benito eltűnését, amit csak tetéz a család múltjából előtörő újabb fenyegetés… A klánregények tizedik kötete ismét egy korábban – a széria kezdetein – elhagyott szálat gombolyít tovább, megválaszolva néhány nyitott kérdést, tovább tisztítva a háttérben megbúvó összetett eseményeket. A végső feloldozás természetesen még várat magára, hiszen a hátralévő három regényre kell még némi szufla, ám az összefüggések lassan érthető formát öltenek. Mindeközben a vámpirok közötti háború is a végéhez közeledik, hamarosan megkezdődik New York ostroma. Sajnos ez a darab nem a legerőteljesebb fejezetek közül való, de aki eddig is nyomon követte az eseményeket, biztosan nem hagyja ki a sorozat ezen, kicsit talán gyengébbre sikerült epizódját.

3/5

Justin Achilli
Giovanni
Klánregények X.

Kiadó: Delta Vision





Vavyan fable
10 kicsi kommandós

Kiadó: Fabyen

Több millió eladott regénnyel a háta mögött Vavyan Fable (civilben Molnár Éva) méltán nevezhető hazánk egyik legolvasottabb szerzőjének. Hiába hallani ostoba kijelentéseket, miszerint tucatponyvákkal bombázza az olvasókat, férfiak és nők egyaránt kezükbe veszik irásait és napok (esetleg órák) alatt végeznek a kiszemelt darabbal. Az utóbbi években jó néhány újrakiadással is találkozhattunk, de az írónő nem tétlenkedik, folyamatosan jelennek meg legfrissebb munkái. Legújabb kötete ismételten Fertő City utcáira repít minket, ahol régi ismerősök: Vis Major és Kyra Emett veszik fel a harcot a bűnnel és az élet apró, ám annál mulatságosabb dolgaival. A séma ezúttal is ugyanaz (van, ami jó, ha nem változik), kommandósaink nap, mint nap szembesülnek gyilkossal, nindzsával, szektással, miegymással, zajlik a kemény akció, amit itt-ott megszakít egy-egy ismerős, de annál humorosabb pillanat, úgymint gyerek, feleség, szenzációhajhász riporter vagy egy mosómedve. Az igazi Fable hangulat garantált: miközben végigizguljuk a bűnügyi vonalat, újra és újra felhahotázunk a komikus sorokat, beszólásokat olvasva. A Tíz kicsi kommandóst „fogyasztva" újfent szembesülhetünk az írónő kissé cinikus, de mindenképpen eredeti és szórakoztató világnézetével, ami utánozhatatlan hangulatot kölcsönöz olvasmányunknak. A vád, miszerint Vavyan Fable egy kaptafára készült regényekkel árasztja el az olvasókat, valamilyen formában igaz, de a lényeg, hogy ezt nagyszerű módon teszi. Kétségtelenül mindig hasonló szituációval találkozunk, de olyan változatos formában, hogy nem érheti panasz a ház elejét. Régi rajongóknak itt az újabb adag, aki pedig még nem ismerkedett meg a szerzővel és regényeivel: hajrá, itt a legmegfelelőbb pillanat, nem mindennapi élmény részese lehet!

5/5

Zene

Scooby-Doo 2 Monsters Unleashed The Album

Kiadó: Warner Music

Két éve tűnt fel először a mozikban a bizonyos körökben kultikusnak számító rajzfilm, a Scooby-Doo egész estés filmváltozata. Az alkotás nagy jóindulattal is igen gyengécskének volt mondható (bár a célközönség bizonyára jól mulatott rajta), de ettől függetlenül szépen termelt a pénztáraknál. A dollárok tengere meg is babonázta a producereket, akik nem voltak restek nekivágni a második epizódnak. Ha magával a filmmel nem is, de a zenéjével mindenképpen foglalkozunk, hiszen a maga nemében igen jól sikerült gyűjtemény. A lemez tizenhárom száma tulajdonképpen válogatás: nem a film mellé komponált taktusokat rejti, hanem a Scooby mellé licencelt dallamokat. Az összeállítás egyszerre dolgozik friss popszámokkal (Simple Plan, Ruben Studdard, Big Brovaz) és nyúl vissza az elmúlt évek nagyobb sikereihez (The B-52's, New Radicals, Fatboy Slim), egészen az őskorig, a 2 Unlimited ugyanis még a húsz év felettiek számára is a nosztalgia érzetével szolgálhat. A megjelenési évszámok mellett az egyes dalok stílusa is vegyes képet mutat, hiszen van itt könnyed rockzene, abszolút diszkós szám, némi R'n'B és még sok egyéb. Azt ugyan kétlem, hogy a második rész megtekintése tömegeket sarkallna az album megvásárlására, de erre nincs is szükség, mert önerővel képes eladni magát. A stílusában változatos képet mutató korong főleg az MTV-n nevelkedett fiataloknak fog tetszeni, ráadásul teljes mértékben kihasználja a CD adta lehetőségeket, így a számítógépbe helyezve a zenéken túl egyéb érdekességek várnak a kíváncsi szemekre és fülekre.

4/5

50 First Dates Soundtrack

Kiadó: Warner Music

Átfutva az újság e havi zenekínálatán, hamar feltűnhet: ez most a filmzenék hónapja, így második nekifutásra ismét egy, a mozikban már látható alkotás zenei kíséretét fogjuk vizsgálgatni. Az 50 első randi bájos kis szerelmi történet az Idétlen idők mintájára, így valószínűleg nem nehéz kitalálni, milyen összeállítással találkozhatunk a lemezen. Kezdésnek Wayne Wonder igyekszik hatni az érzelmekre, és a Hold Me Now azonnal megalapozza a korong hangulatát: kicsit melankólikus, néhol vidám, de mindenképpen romantikus. A folytatásban Seal, Wyclef Jean, Ziggy Marley, a UB40 és más előadók viszik tovább ezt a vonalat, kialakítva az igen kellemes összhatást és zenei egyveleget, amit főleg párban lehet – és érdemes – élvezni. A tizenkét szám többségét alkotó egyszerű szerelmes nóták közben felcsendülnek a film környezetét visszaidéző reagge dallamok, sőt az album végére érkezve megcsodálhatjuk Adam Sandler, ha nem is fantasztikus, de mindenképpen szórakoztató Forgetful Lucy című előadását, ami teljes mértékben visszaadja a mozi kissé bugyuta, de szerethető hangulatát.

A fentebb tárgyalt filmzenével egyetemben ez az album sem a mozinak köszönheti majd a sikerét, hanem az összeválogatott szerzeményeknek – bár akinek igazán tetszett a film, annak a mellékelt válogatás is kellemes perceket ígér. Ezek a számok nem egy kaptafára gyűjtött tucatdarabok, hanem odafigyeléssel összeállított, változatos, de egyazon hullámhosszon operáló, tökéletes atmoszférát biztosító szerzemények, kifejezetten a gyengébbik nem figyelmébe ajánlva.

4/5

Alan Silvestri Van Helsing Soundtrack

Kiadó: Universal Music

Harmadik albumunk már eltér két elődjétől, a Van Helsing ugyanis nem betétdalokkal dolgozik; az Alan Silvestri által komponált tizenkét szerzemény található meg a lemezen. Az instrumentális muzsika kedvelői már hegyezhetik is a fülüket, hiszen újabb ütős darab kerül a boltok polcaira. A tucatnyi szám végigköveti a film cselekményét, a dallamok között könnyen visszaidézhetjük a moziban látott eseményeket. A nagyzenekarral előadott soundtrack jó szokásához híven ezúttal is felfedezhetjük a zene fő motívumát, a vonósokkal előadott, lendületes tételt, mely köré a vásznon látható történések szerint fűztek kiegészítést. Az albumot hallgatva szinte látjuk magunk előtt a vérfarkasokkal, vámpírokkal hadakozó Helsing professzort (Hugh Jackman), miközben dobok, harsonák, feszült vonós futamok – együtt, vagy külön-külön – teremtik meg a sötét, gótikus hangulatot, amire a kórus teszi fel a koronát. Itt-ott az alaptól eltérő motívumok is felcsendülnek, tovább színesítve a repertoárt, és növelve a zenei élményt.

A korong egyetlen hibája, hogy nincs kellő változatosság, rögtön az elején a sűrűjében találjuk magunkat, és az iram szinte végig megmarad, csak az utolsó trackben szelídül a játék. A többi darabnál nincs megállás, romantikus, csendes témát hiába is keresnénk, néhol pár másodpercre visszavesz a tempóból a zenekar – sejtelmes, feszültségkeltő hatást keltve –, de csak azért, hogy utána még nagyobb hévvel csapjanak a lovak közé. Ettől függetlenül az album a maga egysíkúságában is kiváló, bár szinte biztosan csak egy adott réteg – a filmes aláfestések kedvelői – fogja igazán értékelni, de ők bizton jól járnak vele.

5/5

Kill Bill 2. Soundtrack

Kiadó: Warner Music

Előző számunkban megemlékeztünk Tarantino legújabb mestermunkájáról, de a mozi zenei lemeze szintén megérdemel néhány sort, ugyanis ezen a téren is sikerült kiemelkedőt összehozni. Ezúttal csak tizenöt számot tettek a lemezre, de ne higgye senki, hogy ez az album kevesebb lenne az előzőhöz képest, csupán arról van szó, hogy Mr. T ezúttal megkímélt minket a suhogó balták és kések „zenéjétől". A nyitányban meghallgathatjuk Uma Thurman, alias Menyasszony monológját, amiben röviden felvázolja előttünk életének azon szakaszát, ami a „Kill Bill", mint életcél kialakulásáig vezetett. Ezek után már csak két alkalommal találkozunk szöveges betéttel, egyszer Mai Pei legendáját hallgathatjuk végig, majd egy rövid társalgást Uma és David Carradine között. A maradék tizenkét szám tömény zenei élmény, igazi tarantinós darabokkal. Morricone mester három szerzemény erejéig csatlakozott kedvelt rendezőnkhöz, ezzel biztosítva a feledhetetlen instrumentális élményt a lemezen. Rajta kívül találkozhatunk Johny Cash gondolkodós, lassú ütemeivel, Luis Bacalov hihetetlen hangulatot sugárzó játékával, Shivaree bugó hangjával, ami közben képtelenek vagyunk nem felidézni Thurman csalfa és veszélyes mosolyát. Quentin Tarantino újfent bebizonyította, hogy hihetetlen érzéke van, kamerához és zenéhez egyaránt.

Ez a lemez, akárcsak a film, számtalan különböző stílusból tevődik össze, váltogatja műfaját, mégis olyan egészet alkot, amit igazából nem lehet leírni, hallani kell. Igazi kuriózum, ami leküzdötte az első rész gyermekbetegségeit, és nem hiányozhat egyetlen filmzene-gyűjteményből, sőt úgy általában a kiváló zenei albumok közül!

5/5

Birkás Péter

D-Day

A D nap, vagyis a partraszállás 60. évfordulójának napján, 2004. június 6-án jelenik meg a Digital Reality legújabb stratégiai játéka. Az Afrika Korps vs. Desert Rats után rohamtempóban megalkotott valósidejű stratégia a második világháború partraszállás utáni franciaországi hadműveleteire koncentrál, melyeket három dinamikus – egymásra ható küldetések – kampányba ágyazva kínál a játékosnak. A 60-féle saját egység mellett a helyi ellenállás is mozgósítható, így izgalmas csaták elé nézünk. A képet négyszereplős multiplayer játékmód és fülbemászó zene teszi teljessé.

Spider-Man 2

Hálószövő barátunk második mozis kalandjaival egy időben érkezik a játékváltozat, melyben Manhattan 160 digitalizált háztömbje felett repkedhetünk, sőt ezúttal az utca szintjére is leereszkedhetünk. A nem lineáris játékmenetnek köszönhetően szabadon bóklászhatunk, amerre csak kedvünk tartja, és tetszőleges sorrendben fogadhatjuk majd el az NPC-k által felkínált küldetéseket. Új kombók és hálóvető technikák, új ellenfelek (Dr. Octopusszal az élen) és szebb grafika vár Peter Parker rajongóira a Spider-Man 2-ben.

Ground Control 2: Operation Exodus

Az újszerű és gyönyörű, de kevéssé sikeres első rész szerencsére nem szegte kedvét a Massive csapatának, így következő számunkban már a Ground Control 2-ben indulhatunk rohamra. A nyersanyaggyűjtést és bázisépítgetést nélkülöző játékban teljes egészében az egységek irányítására, az azokkal történő taktikai harcra fordíthatjuk figyelmünket. Az Operation Exodus emellett rendkívül tetszetős külsővel rendelkező RTS, így feltehetőleg rövid időn belül sokan fogtok majd hozzá a legyőzött ellenfelek után járó parancsnoki pontok gyűjtögetésének.

Shellshock: Nam '67

Pár hónapja hallottunk először az Eidos égisze alatt megjelenő újabb Vietnam-témájú játékról, és máris itt a megjelenés! A külső nézetes akciójáték a történelmi hűséget szem előtt tartó ábrázolást ígér, vagyis semmiképpen se számítsunk sétagaloppra. A 12 küldetés közben a rajtaütés, a mentőakció, a lopakodás és a roham mellett leginkább a rengeteg vér színesíti a feladatokat. A fejlesztők realisztikus sérülésábrázolásról beszélnek, ami napjaink igencsak naturalistán ábrázolt háborús filmjeihez hasonlóan vértengert, tépett, golyó ütötte sebeket és szétszaggatott holtesteket ígér...

A következő teljes játék: Chaser

Ismét az akciójátékok rajongói örülhetnek, következő teljes játékunk ugyanis sci-fi történetbe ágyazott FPS, melyben az amnéziában szenvedő John Chasert irányítva kell megpróbálnunk rájönni, vajon miért vadásznak ránk ismeretlen kommandósok. A Schwarzenegger-féle Emlékmást idéző, rejtélyekkel teli, fordulatos történet mellett 40 pályával, 20 fegyverrel és többféle multiplayer játékmóddal csalogató Chaser remek mesterséges intelligenciával felvértezett ellenfeleket vonultat fel ellenünk.

Minimális gépigény: PIII 650 MHz, 128 MB RAM, 32 MB-os DirectX8.1 grafikus kártya, 1.35 GB HDD, Windows98SE / ME / 2000 / XP

A következő PC Guru 2004. július 9-én jelenik meg!

SAJÁT IRODA A TELEFONBAN

A Sony Ericsson P900 Smartphone sokkal több, mint egy mobiltelefon. Hatalmas, 65 ezer színt megjelenítő érintőképernyővel, kézírás-felismerővel, bluetooth kapcsolattal, szinkronizálható határidőnaplóval és e-maillel, 16 MB memóriával, 32 MB Memory Stick Duo™ kártyával, beépített kamerával és fényképezővel, MP3-lejátszóval, internetböngészővel, sőt a szélesvásznú V-Rally játékkal is rendelkezik. Egyszóval, mindazt tartalmazza, ami csak egy hatalmas irodában férhet el.

Sony Ericsson P900. Egyszerre PDA. Egyszerre telefon.

Bemutatjuk az **EOS 300D**-t. Digitális teljesítmény és kreatív szabadság. Ezek fémjelzik ezt az újfajta tükörreflexes (SLR) készüléket, amely megjelenésével új kategóriát teremtett. Egyszerre rendelkezik magasan fejlett képfeldolgozó technikával és mindazon tulajdonságokkal, amit a fotósok egy Canon EOS-től várhatnak. Mindegyik Canon EF-objektívvel teljesen kompatibilis, így nyugodtan használhatod régi Canon tartozékaid.

Sőt, az eredményt egy **Bubble Jet i560**-nal azonnal ki is nyomtathatod, akár szegély nélkül, A4-es, 13x18 vagy 10x15 cm-es formátumokban. Nem kell aggódnod a költségek miatt sem. A Canon színenként cserélhető tintapartronos technológiája biztosítja, hogy egyetlen csepp tinta se vesszen feleslegesen kárba.

Canon EOS 300D fényképezőgép és **Bubble Jet i560** nyomtató.
Mindenkinek, akiben élnek a fotós ösztönök.
További információkért keresd fel a **www.canon.hu** oldalt.

Bármit elképzelhetsz, a Canonnal **megteheted.**

you can
Canon

Euro 2004 PORTUGAL
HIVATALOS PARTNER